

PIF

et son GADGET surprise
N° 12

TOUT EN RÉCITS COMPLETS



2F HEBDOMADAIRE 25^e ANNEE BELGIQUE 20 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L N° 1250

DANS CE NUMÉRO...

PIF est le premier à mettre le pied sur la lune! Une histoire complète sidérale en 5 pages.

*

RAHAN

Une aventure complète du Fils des Ages Farouches... Page 11.

*

Le concombre masqué Couik - Nestor - Pifou - Gai-Luron - M. le Magicien - Léo bête à part - Placid et Muzo - Corinne et Jeannot.

*

LES AS

De joyeux copains jouent les détectives!.. Page 32.

*

LE GRÊLE 7-13

Traqué par d'innombrables ennemis, ce jeune patriote parviendra-t-il à remplir sa mission?.. Page 40.

*

Le GADGET-SURPRISE... Pages 59 et 60.

*

Les lecteurs de notre édition parisienne trouveront à la fin de ce numéro, des billets gratuits pour la Foire du Trône.

Le journal des jeux de 16 pages. Avec le jeu-concours primé, vous pourrez gagner 250 F. et une BASE SPATIALE "MATT-MASON" offerte par Jouets Rationnels.



Jean CEZARD, le créateur et dessinateur d'ARTHUR LE FANTÔME, a « trouvé dans son imagination » une nouvelle planète : RIGOLUS-TRISTUS, dans laquelle notre fantôme va vivre des aventures désopilantes. Figurez-vous que dans cette planète bicolore, « qui est comme une orange pas mûre d'un côté », s'affrontent les Tristus et les Rigolus, des êtres qui sont, soit des « tristes », soit des « rigolos ». Avec ces personnages promis à un grand avenir, surtout si vous m'écrivez pour me donner votre avis sur eux, vous en verrez de toutes les couleurs... car si ARTHUR est blanc comme tout fantôme, même justicier, les RIGOLUS sont rouges et les TRISTUS sont verts. Et, pour arranger le tout, s'ils changent d'états d'âme, ils changent aussi de couleur! Alors préparez-vous à assister à un feu d'artifice... de rire! L'histoire des Tristus-Rigolus vous sera présentée en histoire complète la semaine prochaine.

Le Rédacteur en chef

Georges Raim

De vous à nous De nous à vous

Claude BASTIER à VIERZON. — « Bravo pour la rubrique « Fabriquez-vous » dans le journal des jeux. Est-il possible d'envoyer une liste de ce que j'aimerais « fabriquer » et que je ne peux faire faute de plans et conseils? »

— Bien sûr, déjà certains lecteurs nous ont fait des suggestions pour cette rubrique et nous les en remercions. Nous retiendrons celles qui peuvent intéresser le plus grand nombre de nos lecteurs. Naturellement, ces bricolages doivent pouvoir être réalisés facilement. C'est pourquoi nous essayons de ne vous présenter que des bricolages que vous pouvez faire avec du matériel que vous pouvez trouver dans votre maison (tonneau de lessive, boîte à chaus-

sures, crayon, fil, élastique, etc.).

Alain CHEVRON à STROM-BEEK-BEVER (Belgique). — « Pourrais-tu me dire avec précision par qui sont faites les trois séries suivantes : LES AS, LOUP NOIR, BOUBOULE ».

L'histoire des AS est faite par GREG, scénari et dessins, mais qu'il réalise avec une équipe de collaborateurs. LOUP NOIR : les idées et scénari sont de Jean OLLIVIER et les dessins de KLINE qui réalisait, avant LOUP NOIR, dans notre journal, DAVY CROCKETT. Les aventures de TOTO-CHE, CORINNE et JEANNOT et leurs copains BOUBOULE, L'INGÉNIEUR, etc., sont créées et dessinées par Jean TABARY.

Nous remercions particulièrement Michel CHARPENTIER, à SAINT-GENEVIÈVE-DES-BOIS. — Claude-Jean MARCHAL, à LONGWY-HAUT. — Alain PUERTOLAS, à BIRAN. — Nadine FLAVIGNY, à BURY. — Pierre LANGLOIS, à PARIS-XIX. — BALINT AGNETAS, à BRASOV (Roumanie). — Josette BLADIC, à PARIS-II, de leurs envois.

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIEGE SOCIAL
REDACTION
ADMINISTRATION
126, rue La Fayette
Boîte Postale n° 77-X
PARIS-10^e
T. : 770-97-59
(7 lig. groupées)
C. C. P. 4620-15

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé.

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements à :

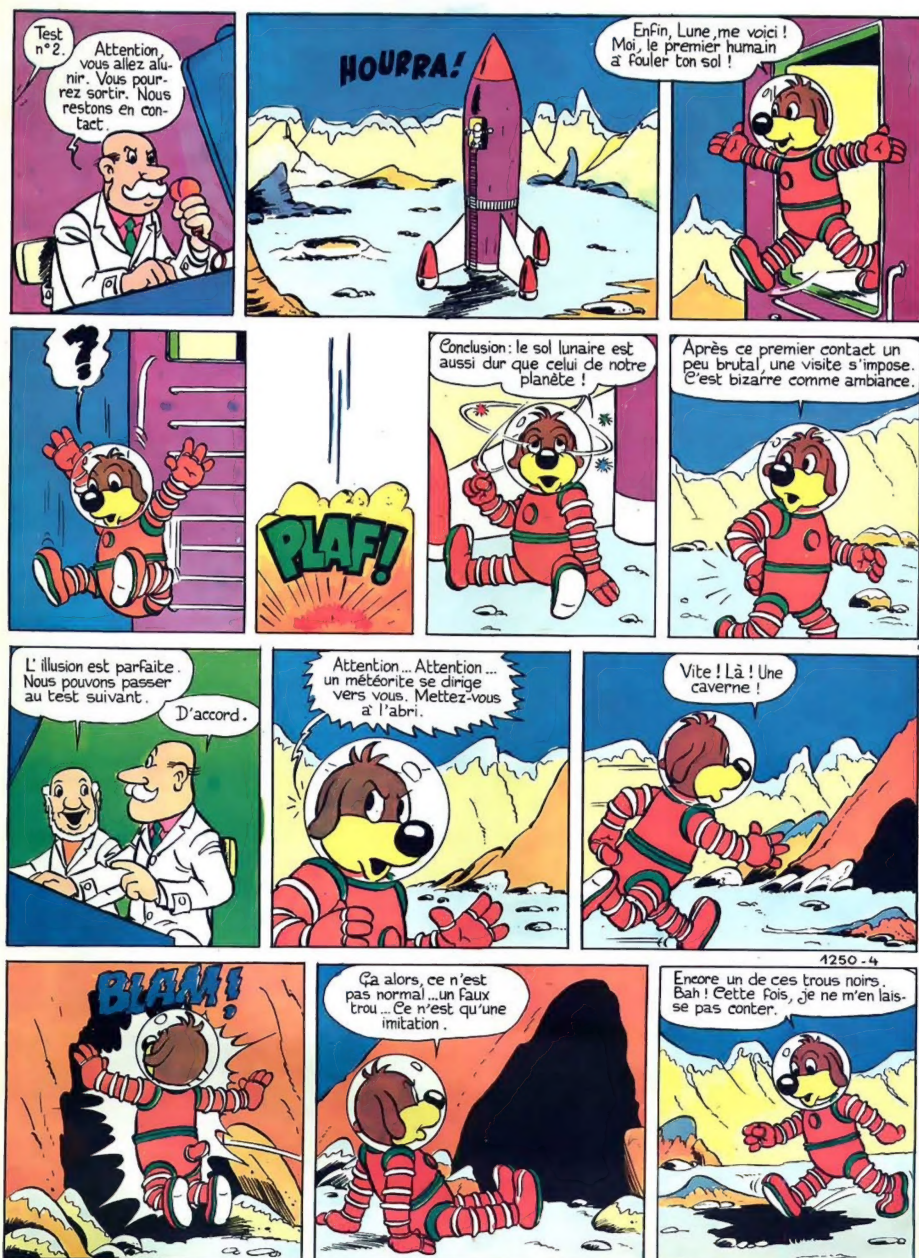
Les ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77-X, PARIS 10^e
C. C. P. 4620-25

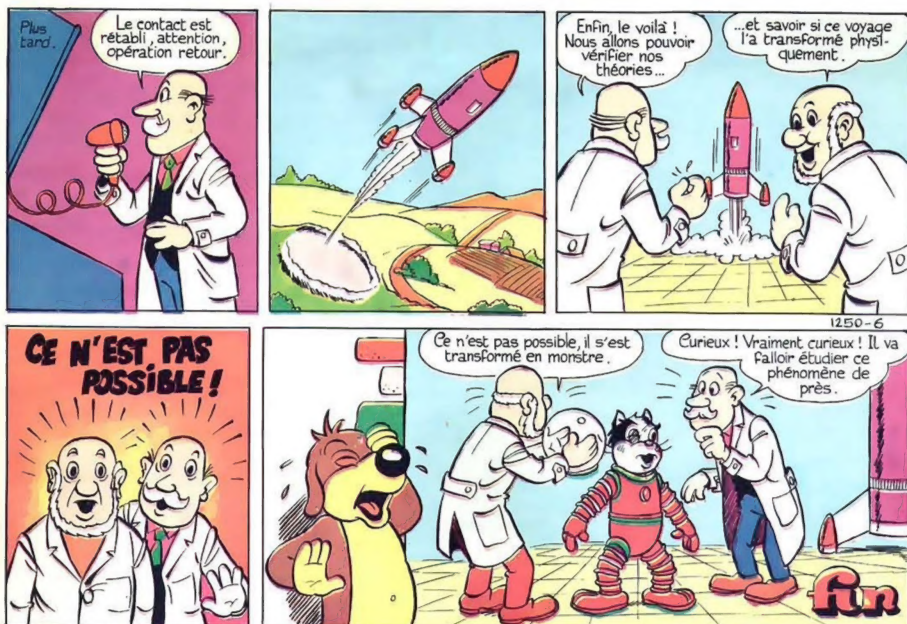
Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chief de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e
Tél. 205-97-28

demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.







GRR...GRR...
ÇA SENT
RUDEMENT BON !

c'est merveilleux tous les
beaux collages qu'on peut
faire avec Adhésine !

colle blanche parfumée.

Elle colle vraiment très bien, la Colle Blanche Parfumée Adhésine : elle est idéale pour le papier et le carton et elle ne tache pas. Elle est agréable à utiliser (quel frais parfum d'amande !). Elle va vous donner des idées, des tas de bonnes idées de beaux collages. Et quelle jolie présentation avec ses ravissants pots plastique en 4 couleurs : rouge, vert, jaune, bleu !

Comment réaliser l'ours Adhésine :
Dessinez votre ours sur du carton et découpez-le. Coupez aux ciseaux de tout petits brins de laine. Passez une couche de Colle Blanche Adhésine, puis fixez les brins un à un. Laissez sécher. Renouvelez l'opération pour épaissir la fourrure de l'ours. Pour les yeux et le museau, prenez des boutons ou du bouchon peint.

ADHESINE
UNE GAMME COMPLETE DE COLLES
"HAUTES PERFORMANCES"

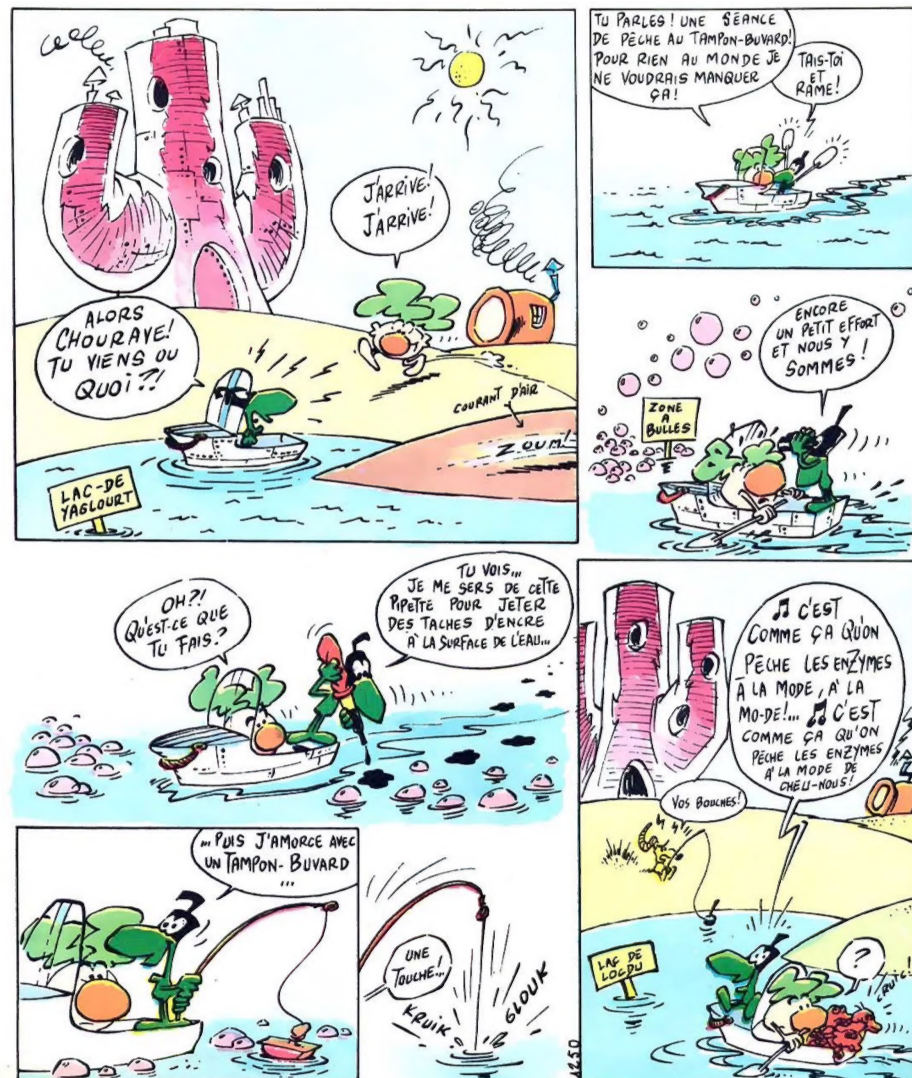


PUBLICISERVICE 22

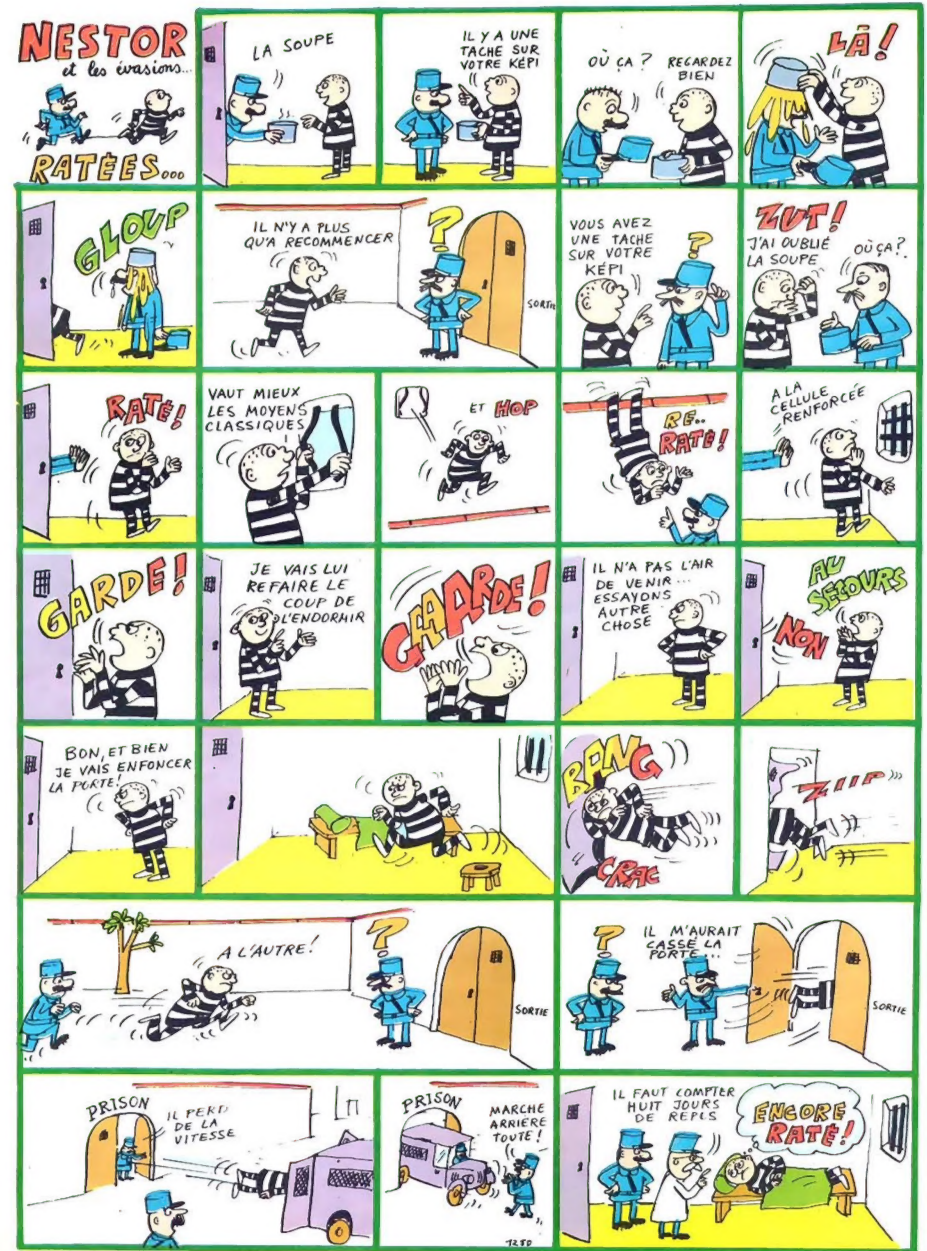
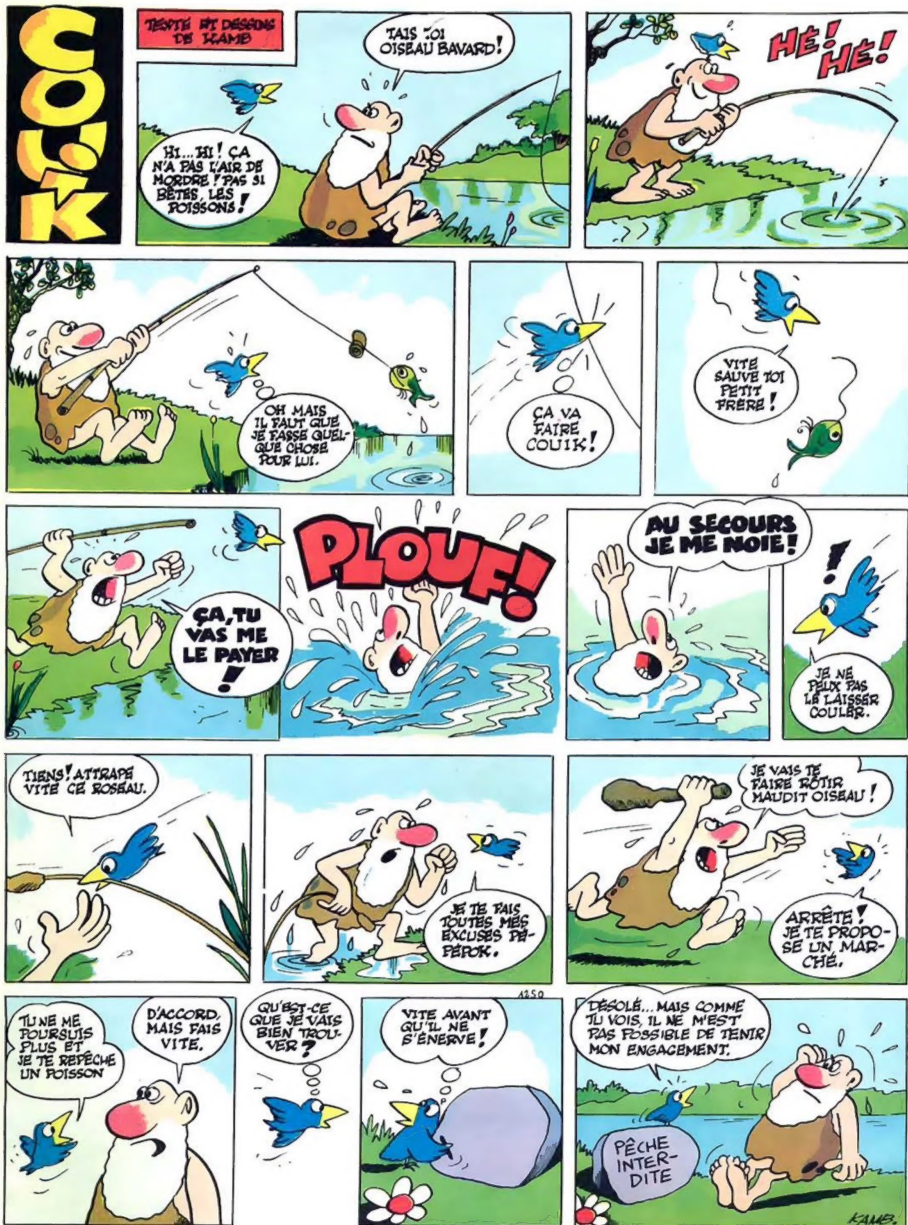
7

Les Aventures du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDYKAK



8





*LIRE "LE SECRET DU SOLEIL".
P.F.F. N° 4239







UN POISSON, PUIS
UN SECOND, VENAIT
DE DISPARAÎTRE
DANS LE BEC DÉME-
SURE DE L'OISEAU...

ARRIÈRE
WAMPA, ARRIÈRE!!
RAHAN N'A PAS
PÊCHÉ POUR
TOI!!



RAHAN SAVAIT COMBIEN
CE MONSTRE ÉTAIT
REDOUTABLE...

LES
POISSONS
DE RAHAN NE
PASSERONT PAS
DANS TON
GOSIER!



LA LAME D'IVOIRE TRAVERSA
DE PART EN PART LE COU
HIDEUX DU RAPACE QUI BATTIT
UNE DERNIÈRE FOIS DES AILES
ET S'ÉCOULA.

AUTREFOIS,
RAHAN NE SAVAIT
PAS LANCER SON
COUTEAU AINSI!



IL AURAIT
DU T'AFFRONTÉ
AU CORPS À CORPS
ET TON BEC LUI AU-
RAIT OUVERT LA
POITRINE!

C'EST
CETTE LANCE
QUI T'OUVRIRA
LA POITRINE
RAHAN!



L'ADOLESCENT
QUI VENAIT DE
SURGIR S'AP-
PROCHAÎT, LA
LANCE HAUTE

LE WAMPA
APPARTENAIT À MON
CLAN! IL ÉTAIT DO-
CILE ET FIDÈLE!
IL PÊCHAIT POUR
NOUS!



EST-IL POS-
SIBLE QU'UN MONS-
TRE COMME LE WAMPA
OBRISSE À CEUX
QUI MARCHENT
DEBOUT? RAHAN
NE LE CROIT PAS!
RAHAN N'A JAMAIS
VU UNE TELLE
CHOSE!

QU'IMPORTE
À MARHA CE QU'A
VU ET PENSE RAHAN!
RAHAN A TUÉ LE
WAMPA; IL DOIT
MOURIR À
SON TOUR!



HA! HA! HA!
MARHA N'EST PAS
ASSEZ RAPIDE
POUR RAHAN!



LAISSE
CETTE LANCE
QU'ELLE EST MARHA!
JE POURRAIS TE TUER
AUSSI FACILEMENT
QUE J'AI TUÉ
LE WAMPA!!...

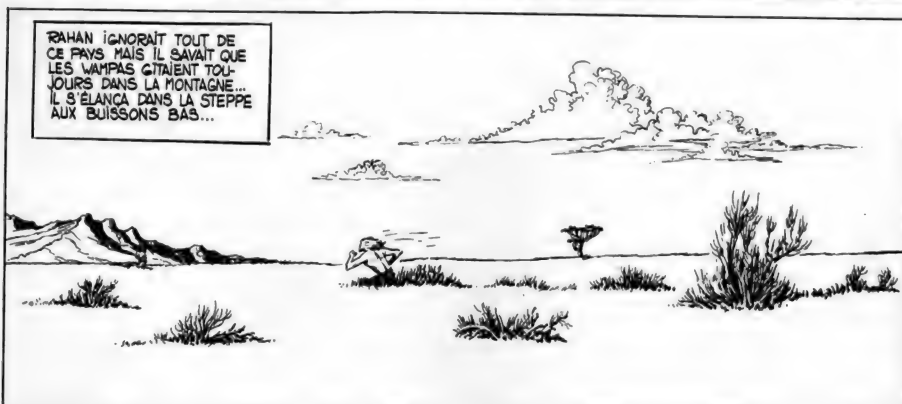


... MAIS RAHAN NE
VEUT PAS TUER "CEUX
QUI MARCHENT DEBOUT",
SURTOUT QUAND ILS
ONT TON ÂGE!

TU VAS
POURTANT
ME FAIRE
MOURIR!









LES DEUX OISEAUX
DISPARURENT DANS
UNE ANFRACUOSITE
DE LA MONTAGNE.

RAHAN
DEVRA LES
TUER POUR
RAMENER UN
DE LEURS
PETITS !



UNE ROCHE AVAIT
STOPPÉ LA CHUTE
DE KARDIRK. LE
CHEF DU CLAN
RESTAIT INANIMÉ
SUR CE PERCHOIR.

KARDIRK
A PERDU SES
ARMES. IL NE
POURRA PAS
AFFRONTER
LES WAMPAS !



AAAAAAAH!!

UN INSTANT PLUS
TARD RAHAN ES-
CALADAIT LA PAROI
ROCHEUSE... LES
SAILLIES LARGES
ET NOMBREUSES
FACILITAIENT SON
ASCENSION...

KARDIRK!



LA-BAS, LE CHEF DE LA
HORDE VENAIT DE MAN-
QUER UN APPUI... IL
TOURNOYA DANS LE
VIDE UN INSTANT...

IL EST
PERDU !!
NON...!



RAHAN
N'A PAS LE
DROIT DE
LES LAISSER
DECHIQUE-
TER KARDIRK !

LES RAPACES
VENAIENT DE
JAILLIR DE L'AN-
FRACUOSITE
ET PLONGEAIENT
VERS L'HOMME
INERTE...



LES OISEAUX
SEMBLAIENT
HESITER ET
TOURNOYAIENT
AU-DESSUS
DE LA ROCHE...
METTANT CETTE
HESITATION A
PROFIT, RAHAN
BONDIT SUR
UNE SAILLIE,
PUIS SUR
UNE AUTRE...



AAAH!!

LANCANT SON
CRI DE COMBAT,
RAHAN VOULUT
BRANDIR SON
COUTELAS... ET...



RAAHA..

...IL SAUTA
PRES DE
KARDIRK A
L'INSTANT
MEME OU UN
WAMPA AT-
TAQUAIT...



L'IDEE QU'IL AVAIT EUE SE
RETOURNAIT CONTRE LUI ! LA
LIANE QUI, HABITUELLEMENT,
GLISSAIT AISEMENT, RETENAIT
LE COUTEAU A SA CEINTURE !
ET IL N'AVAIT PLUS LE TEMPS
DE DENOUEUR L'ATTACHE.



UN WAMPA SABATTIT
SUR LUI, L'ENVELOP-
PANT DE SES AILES.

AAAH...
TU TUERAS
PEUT-ETRE
RAHAN, MAIS TU
MOURRAS AVEC
LUI !!



PLAQUÉ SUR LA ROCHE
PAR LE MONSTRE AILE,
RAHAN FRAPPAIT OÙ IL
POUVAIT... LIBRE DE SES
MOUVEMENTS IL EUT RAPI-
DEMENT TROUVE UN POINT
VITAL...



MAIS LA COURTE
LIANE RETENANT
LE COUTELAS À
SA CEINTURE, IL
NE POUVAIT POR-
TER DES COUPS
QU'À LA HAUTEUR
DE SA HANCHE!



LE SECOND WAMPA
ASSAILLAIT KARDIRK
REVENU À LUI...
SANS ARME, LE
CHEF DU CLAN
RÉSISTAIT DÉSES-
PÉRÉMENT AU
RAPACE...



RAHAN SE REDRESSA,
HURLANT SON CRI DE
VICTOIRE...

RAAAHAAA!!



KARDIRK
VA MOURIR...
RAHAN POURRA
RAMENER LE
JEUNE WAMPA
AU CLAN!
RAHAN A
GAGNÉ L'É-
PREUVE!



IL NE VENAIT PAS À
L'ESPRIT DE KARDIRK
QUE CELUI AUQUEL IL
AVAIT LANCÉ UN DÉFI
POUVAIT LUI VENIR EN
AIDE... AUSSI VIT-IL AVEC
STUPEUR RAHAN S'ÉLAN-
CER...



RAAAHAAA!

LE FILS DE CRAO
AVAIT EU CETTE
FOIS LE TEMPS
DE DÉNOUER L'AT-
TACHE DE SON
COUTELAS...



...ET SON PREMIER COUP
FUT D'UNE TELLE PRÉCI-
SION QU'IL N'EUT PAS À
FRAPPER UNE SECONDE FOIS.

ZLANG!



KARDIRK SE
DÉGAGEA
LENTEMENT
DE DESSOUS
LE CADAVRE
DU RAPACE.

RAHAN
AURAIT PU
LAISSER KARDIRK
PÉRIR... POURQUOI
RAHAN NE L'A-T-IL
PAS FAIT?



PARCE QUE RAHAN
PENSE QUE "CEUX QUI
MARCHENT DEBOUT" DOIVENT
S'ENTRAIDER COMME S'ILS
FAISAIENT TOUS PARTIE
DU MÊME CLAN, DE
LA MÊME HORDE!





qui veut gagner de merveilleux voyages au pays des éléphants?

6 randonnées en Afrique pour les grands vainqueurs!
10.000 éléphants gonflables pour tous les autres gagnants!
Aux 3 grands concours Néocide, tu peux gagner chaque fois
(le 30 Juin, le 16 Août et le 30 Septembre).



Pourquoi l'Afrique, pourquoi des éléphants? Mais parce que l'éléphant est l'emblème de la marque Néocide. Et qu'il figure — parole d'éléphant! — sur tous les produits Néocide (bombes, carrés, etc...). A chacun des 3 Concours Néocide, il y aura d'abord deux grands vainqueurs. Si tu es l'un d'eux, tu vas donc partir faire l'un des merveilleux voyages à travers l'Afrique mystérieuse. Sur les pistes du Mont Kenya, dans la forêt équatoriale, au pied des neiges éternelles, tu feras de fantastiques randonnées en jeep au milieu des plus beaux paysages du monde. Et tu ne partiras pas seul. Tu emmèneras avec toi qui tu veux : ton frère, ta grande sœur... Et puis il y a encore à chaque Concours 3.333 éléphants pour les autres gagnants : d'extraordinaires éléphants gonflables, tout en couleurs, hauts comme toi, pour jouer à la plage ou à la maison : au total donc, 10.000 éléphants. Jamais tu n'as fait de concours aussi facile!



Tout ce qu'on te demande c'est de bien, bien regarder le petit éléphant Néocide qui figure

sur les bombes, les carrés... ou sur tous les produits insecticides de la gamme Néocide... et de le dessiner, ou de le peindre, en train de chasser un insecte. Rien d'autre à faire. Envoie-nous ton chef-d'œuvre à "Grand Concours Néocide" — Cedex 888 — 75-PARIS-BRUNE en y joignant ton bulletin de participation soigneusement rempli. Mais attention: une même réalisation ne pourra être envoyée qu'à un seul concours. Un jury se réunira 3 fois et sélectionnera à chaque fois les meilleurs dessins. Attention : Si tu veux gagner au 1^{er} des 3 grands concours Néocide, envoie-nous ton dessin avant le 30 Juin, minuit (le cachet de la poste faisant foi)

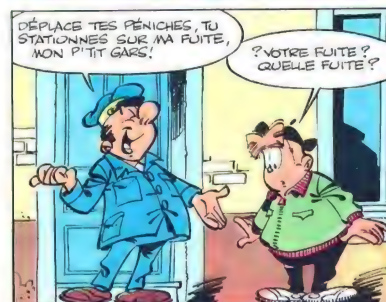
Maintenant, demande vite à ta maman une bombe ou un carré Néocide. Regarde bien le petit éléphant qui y figure. Fais un très-beau dessin... Et bonne chance!

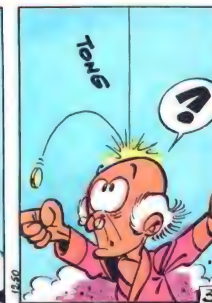
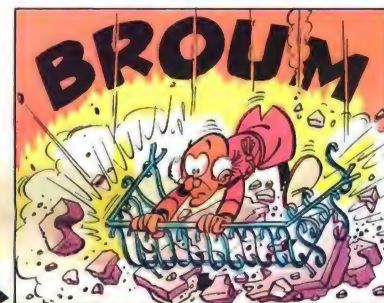
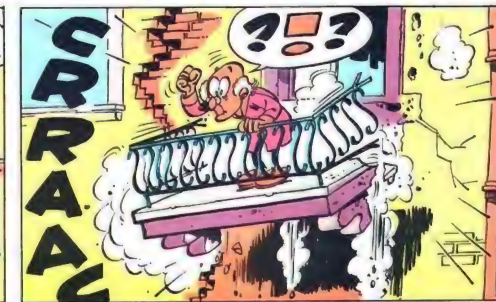
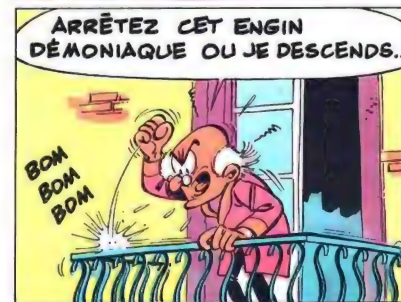
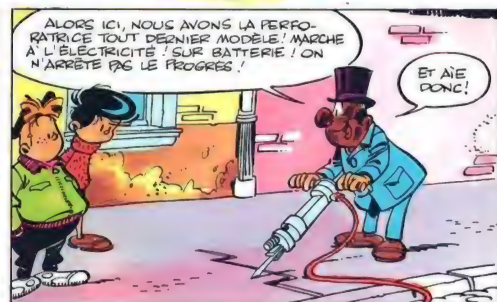
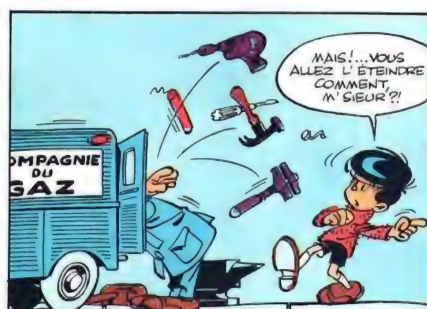
BON DE PARTICIPATION
à expédier à Grand Concours Néocide
Cedex 888 - 75 Paris-Brune

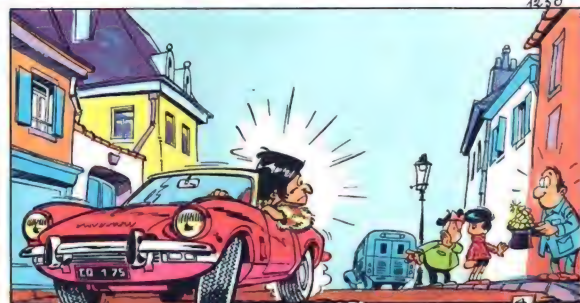
Nom _____
Prénom _____
Date de naissance _____ N° _____
Rue _____
Ville _____ N° du départ _____
NOM ET ADRESSE DU DÉTAILLANT NÉOCIDE _____

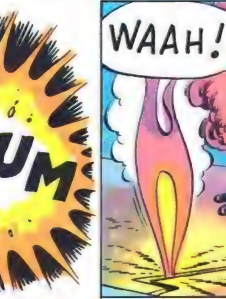
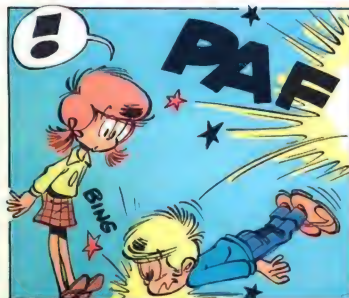
N.B. : Les 3 grands Concours Néocide sont réservés à tous les jeunes âgés de moins de 15 ans au 30/9/1969. Ils sont placés sous le contrôle de M^r Dragon, Huissier à Paris. La participation aux concours entraîne l'acceptation du règlement complet, qui sera envoyé sur demande à "Concours Néocide" - Cedex 888 - 75 Paris-Brune (joindre une enveloppe timbrée portant vos nom et adresse). Le classement des dessins ou peintures sera établi par un jury de dessinateurs, dessinatrices et mères de famille de la région parisienne, en fonction des critères suivants :
1. ressemblance avec l'éléphant Néocide 2. présentation 3. originalité.

LES AS ET LE "CHAT FOURRÉ"









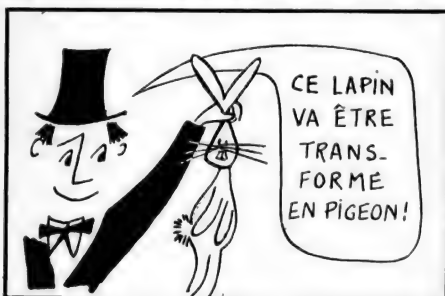
LA SEMAINE PROCHAINE...

VOTRE PETITE SŒUR DIRA :



**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : " MON GAD-
GET SURPRISE à moi,
il a 5, 10, 20, 50 tenues
différentes ! "**

LE MAGICIEN DIRA :



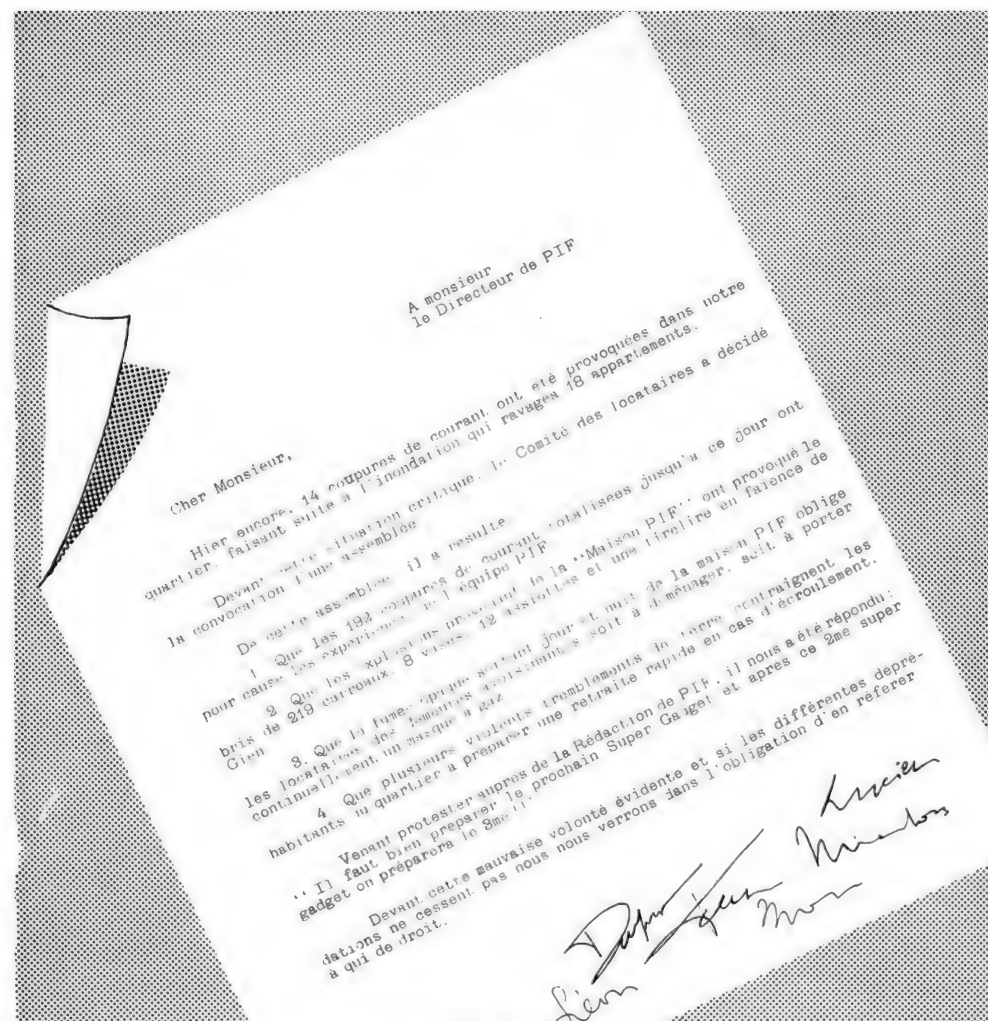
**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : " Amateur, vous
n'êtes qu'un amateur
auprès de mon
GADGET-SURPRISE. "**

LE DÉTECTIVE DIRA :



**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : " Ce n'est rien
auprès de mon
GADGET-SURPRISE ! "**

**OUI, LA SEMAINE PRO-
CHAINE, DANS CHAQUE PIF
UN GADGET-SURPRISE QUI
VOUS TRANSFORMERA !**



**En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un SUPER-GADGET extraordinaire.**

**Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine
un bon comme celui de la page 2.**

**Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget!...**

LE GRÊLE 7/13

Scénario : R. LECUREUX
Dessins : L. NORTIER
GATY

LA "MERCEDES" DU COLONEL VON HARTZ S'ARRÊTE AU MILIEU DU CHANTIER, ET L'OFFICIER NAZI HABANGUA IMMÉDIATEMENT LES GROUPES INQUIETS...

LE LIEUTENANT WEBBS M'A SIGNALÉ LA DISPARITION D'UNE SECONDE CAISSE DE DYNAMITE. JE SAIS QUE VOUS CONNAISSEZ LES AUTEURS DE CES VOLS !



MAIS PUISQUE VOUS VOULEZ LES COUVRIR PAR VOTRE SILENCE COMPLICE, C'EST D'ENTRE VOUS SERONT FUSILLÉS AU PETIT JOUR !



LE COLONEL S.B. RÉPOND :

COMME BON VOUS SEMBLE, MESSIEURS ! MAIS DEMAIN À LA MÊME HEURE, VOUS SEREZ CINQ DE MOINS SUR CE CHANTIER !



À MOINS, BIEN ENTENDU, QUE VOUS NOUS RÉVÉLIEZ L'IDENTITÉ DE CES AMATEURS D'EXPLOSIFS !

COMME LE SILENCE PERSISTAIT ET QUE LES REGARDS RESTAIENT HOSTILES...



LA "MERCEDES" DÉMARRE ET LES SOLDATS NAZIS REPRIÈNT LEUR FATION AUX ABORDS DU PONT EN CONSTRUCTION...

HEIL HITLER !

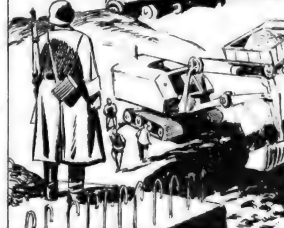
HEIL HITLER !

UNE HEURE PLUS TARD, LE GRÊLE ÉTAIT INFORMÉ DES ÉVÉNEMENTS...

J'AI RÉUSSI À ME FAUJILLER ENTRE LES S.S. POUR VENIR T'AVERTIR, GRÊLE. MAIS IL N'EST PLUS QUESTION QUE JE ME REPRÉSENTE SUR LE CHANTIER !



DEPUIS QUELQUES SEMAINES, LES AUTOBITES NAZIS AVAIENT DÉCIDÉ LA CONSTRUCTION DE CE PONT QUI FACILITERAIT LE DÉPLACEMENT DE LEURS TROUPES...



...DES OUVRIERS FRANÇAIS AVAIENT ÉTÉ REQUISITIONNÉS POUR RÉALISER L'OUVRAGE...

CE CHANTIER EST UN BAGNE ! GRÊLE ! CEUX QUI PROTESTENT SONT FRAPPÉS PAR LES GARDES-CHOUERMES DE VON HARTZ !



...IL Y A DIX JOURS, UN BRAVE GARS DU NOM DE MOREL EST MORT, LE CRANE FRACASSÉ PAR UN COUP DE CROSSÉ...



À CETTE ÉPOQUE, LE REICH HITLÉRIEN AVAIT CONFIE À UNE ENORME ENTREPRISE DE TRAVAUX SES CONSTRUCTIONS DÉFENSIVES - L'ORGANISATION TODT -



UNE GRANDE PARTIE DE LA MAIN-D'ŒUVRE ÉTAIT RÉQUI-SITIONNÉE EN TRAYS OCCUPÉ. AINSI, FUT CONSTRUIT LE MUR DE L'ATLANTIQUE...



...ET AU PETIT JOUR LES S.S. FUSILLERONT CINQ HOMMES À CAUSE DE CES CAISSETTES DISPARUES !

LE GRÊLE ÉTAIT SOUCIEUX...



QUI EST ENTRÉ DE CES CAISSES ? L'UN D'ENTRE VOUS ?

NOUS L'IGNORONS, GRÊLE ! MEME SI NOUS LE CONNAISSONS, NOUS N'IRONS PAS LE DÉNONCER ! MAIS NOUS L'IGNORONS !

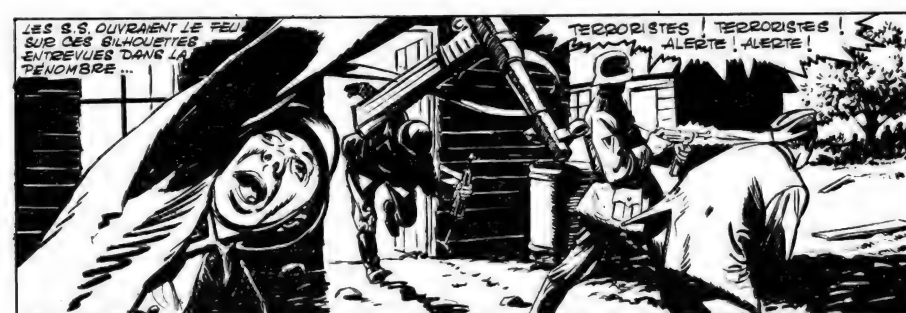


SI UN GARS A CHIPÉ DE LA DYNAMITE, CE N'EST PAS "POUR EN FAIRE DES CONFITURES" COMME ON DIT ! MENÉ L'AMONT ! QUEL USAGE VEUT-IL EN FAIRE ?

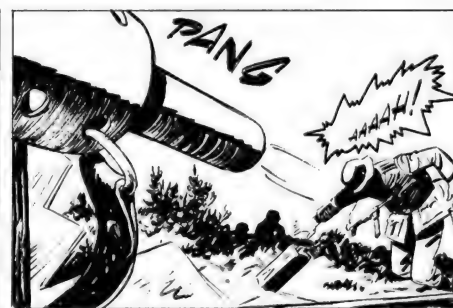


DE TOUTES FAÇONS LA QUESTION EST AILLEURS ! CE QUI COMPTE, C'EST D'EMPECHER VON HARTZ DE MASSACRER CES CINQ HOMMES !

COMMENT COMPTES-TU AGIR, GRÊLE ?









LES FEMMES ALLUMAIENT LE CORDON SUR LES BRAISES DE LA CUISINIÈRE...



... ET ALLAIENT PROJETER LEURS DANGEREUSES CHARGES VERS LA FENÊTRE...

SI ON M'AVAIT DIT QUE J'AURAIS FAIT ÇA UN JOUR !



LES S.S. ÉTAIENT TROP AFFOLÉS POUR DISCERNER D'OÙ VENAIT CETTE RIPOSTE AUSSI INATTENDUE QUE DESTRUCTRICE...

VRAOUM



LES QUELQUES SURVIVANTS SÉGAILLÈRENT DANS LES TÉNÉBRES... C'ÉTAIT EUX, MAINTENANT QUI CHERCHAIENT LE REFUGE DE LA FORÊT...



ÇA ALORS ! JE CROYAIS BIEN QUE NOUS ÉTIIONS FICHUS !

CE QUI PROUVE QU'ON A RAISON DE DIRE À MENILMUCHE QUE "TANT QU'IL Y A DE LA VIE, IL Y A DE L'ESPOIR !"



LES PARTISANS SURPRIÈRENT DE LEUR BARBAQUEMENT À L'INSTANT OÙ LES FEMMES, ÉMUES, SORTAIENT DU LEUR...

CE... C'ÉTAIT UNE IDÉE D'ÉLIANE ! C'EST DONC UNE BELLE QUI A REMPORTÉ LA "BELLE".



LES OUVRIERS ACCOURAIENT...

AINSI, C'EST VOUS, LES FEMMES, QUI AVIEZ CHIPÉ LA DYNAMITE !



VOICI LA "COUPABLE"... ÉLIANE MOREL ! SON PÈRE A ÉTÉ TUÉ PAR LES S.S. IL Y A DIX JOURS. POUR LE VENGEUR, ELLE ÉTAIT JURÉ DE FAIRE SAUTER LE PONT DÈS QU'IL SERAIT ACHÉVÉ ! ELLE AVAIT CACHÉ LES CHARGÈTES DANS LA CUISINE, SOUS LE CHARBON !



NOUS IGNORIONS TOUT ! MAIS QUAND LES CHOSSES ONT MAL TOURNÉ POUR CES BRAVES GÂRGONS, ÉLIANE NOUS A RÉVÉLÉ SON "SECRET". NOUS NE SAVIONS PAS TRÈS BIEN UTILISER CES "BOUGIES QUI EXPLOSENT", MAIS NOUS SOMMES DÉROUILLÉES !



UNE BRUSQUE DÉFLAGRATION SECOURA LE BARAQUEMENT DES FEMMES DONT LES MURS, SOUFFLÉS, S'ÉCOULÈRENT...



OOH ! J'AVAIS OUBLIÉ MA "BOUGIE" SUR LA CUISINIÈRE !



LE GRÉLÉ ÉTAIT PLUS ÉMU QU'IL NE LE LAISSAIT TARDER...

... VOTRE PÉQUET NE S'EST PAS DÉROULÉ COMME VOUS L'ESPRÉZ, ÉLIANE, MAIS LE RÉSULTAT EST LE MÊME !



DES HOMMES SONT DÉSORMAIS LIBRES ET VON HARTZ N'AURA PAS SON FORT !



OUI... VOTRE PÈRE EST VENGE, ÉLIANE... BIEN VENGE ! AU NOM DE TOUS, JE VOUS REMERCIE !



... ET VOUS EMBRASSE !

LE COEUR DES PLUS VIEUX TRAVAILLEURS BATTAIT TRÈS FORT QUAND LE GRÉLÉ ET ÉLIANE S'ÉTOIGNAIENT. CE COUPLE NIÉTAIT-IL PAS EN CET INSTANT, LE SYMBOLE DE LA JEUNE FRANCE RÉSISTANTE ?



ILS APPLAUDIRENT QUAND LES LÈVRES DE LA JEUNE FILLE DÉPOSÈRENT LEURS BAIKERS SUR LES JOUES DU GRÉLÉ... UN SUR LA JOUE AUX 7 TACHES DE ROUSSEUR... UN SUR LA JOUE AUX 13 TACHES...

FIN



LE JOURNAL des JEUX

SOMMAIRE

PAGES

- 52 **LE PENSE-JEU.**
LE JEU DES ANOMALIES — Chez les cow-boys.
LA REGLE DES REGLES — Etes-vous perspicace ?
- 53 **LE CINQ EN UN** — Cinq jeux dans un camp romain.
- 54 **UN PROVERBE DANS LES ETOILES**
NEUF ERREURS
COLLEZ VOS AMIS
- 55 **LE JEU DES BULLES.**
- 56 **8** — Un huit qui nous cache quelque chose !
MAGIE — 2 "trombones" et un morceau de papier pour ce tour formidable.
- AUTOUR D'UN TRICOT**
- 57 **LE TEST** — Seriez-vous "Tête en l'air" ?
- 59 et 60 **LE GADGET DE LA SEMAINE**
- 61 **L'ENIGME DE LUDOVIC** — A vous de mener l'enquête.
- 62 et 63 **UN GRAND JEU** : Le couvre-fond.
- 64 et 65 : **LE JEU CONCOURS PRIME**
- 66 **LES MOTS CROISES**
- 67 **FABRIQUEZ-VOUS UN POGO**
- 68 **SOLUTION DES JEUX.**

Avec le JEU-CONCOURS PRIMÉ GAGNEZ 250 F

et une véritable base spatiale
"MATT MASON" offerte par
"Jouets Rationnels".



Tous les détails pages 64 et 65.

ENCORE UN GAGNANT

C'est **YVES MERCIER (Angers)**
qui gagne les 250 F et le formidable **SURF RACER** du jeu-concours primé n° 1244.

Voici la liste du jury :

1. LE FUSIL. — 2. LE BRIQUET. — 3. LA PHARMACIE. — 4. LE CANOT PNEUMATIQUE. — 5. LA SCIE. — 6. LE MARTEAU ET LES CLOUS. — 7. LA TENTE DE CAMPING. — 8. LE COUTEAU MULTILAME. — 9. 2 KM DE NYLON. — 10. LE POSTE EMETTEUR. — 11. LE CHIEN. — 12. L'ARC ET LES FLECHES.

le PENSE JEU

PAR O.-A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose des idées pour toujours vous amuser. Collectionnez-les, cela vous fera une réserve intarissable de distractions.

Si vous êtes seul...

CROISEMENTS DES MOTS :

Il faut trouver des mots ayant le même nombre impair de lettres, la lettre du milieu étant une lettre commune aux deux mots. Exemple : Porte et Carte qui ont cinq lettres et une lettre commune au milieu, la lettre « R ».

Grâce à cette lettre commune, les mots vont se croiser en leur milieu :

C
A
P
O
R
T
E
R
C
A
R
T
E

Vous pouvez rendre le jeu plus difficile et plus intéressant en cherchant trois ou quatre mots répondant à la règle du jeu. Vous obtenez en ce cas une étoile à six ou huit branches.

Si vous êtes plusieurs...

LE TOURNOI A CLOCHE-PIED

(à jouer sur terrain mou).

Tels les preux chevaliers s'affrontant dans un tournoi, les joueurs partent d'un point opposé. Le trajet pour chacun s'effectue à cloche-pied. Au moment de la rencontre, chacun des antagonistes essaie de déséquilibrer son adversaire en le poussant avec ses deux mains. Celui qui le premier pose les deux pieds par terre est éliminé. Le jeu se poursuit avec les autres. Le vainqueur « prend » le vainqueur d'une autre compétition, mais il peut également mettre en présence tous les joueurs répartis en deux camps, en nombre égal. En ce cas, l'équipe gagnante est celle qui garde le plus d'hommes sur le terrain.

LE JEU DES ANOMALIES

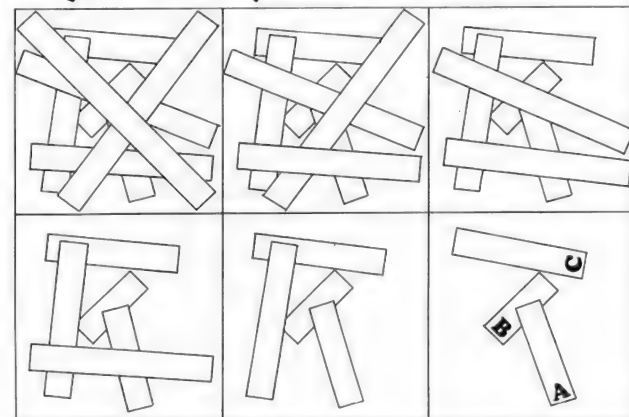
par ROGER DAL



Dans ce saloon du Far-West, l'atmosphère paraît tendue. Ce malaise est peut-être aggravé par les nombreuses anomalies qui se sont glissées un peu partout. Quelles sont donc ces anomalies ?

LA RÈGLE DES RÈGLES

Il est facile de constater que chacun de ces dessins comporte une règle de moins que le précédent : 8, 7, 6, 5, 4 et 3 règles.
A, B ou C : quelle règle faut-il enlever maintenant pour que la suite soit logique ?



(Les solutions sont en dernière page du journal des jeux.)

CINQ EN UN

TREVE AU CAMP ROMAIN

Les combats ont cessé. C'est l'heure où chacun soigne ses bosses et se repose afin de présenter un front lisse et serein le lendemain. Tandis que règne au camp une trêve bien méritée, passez à l'attaque... de cette page et des cinq jeux qu'elle contient :

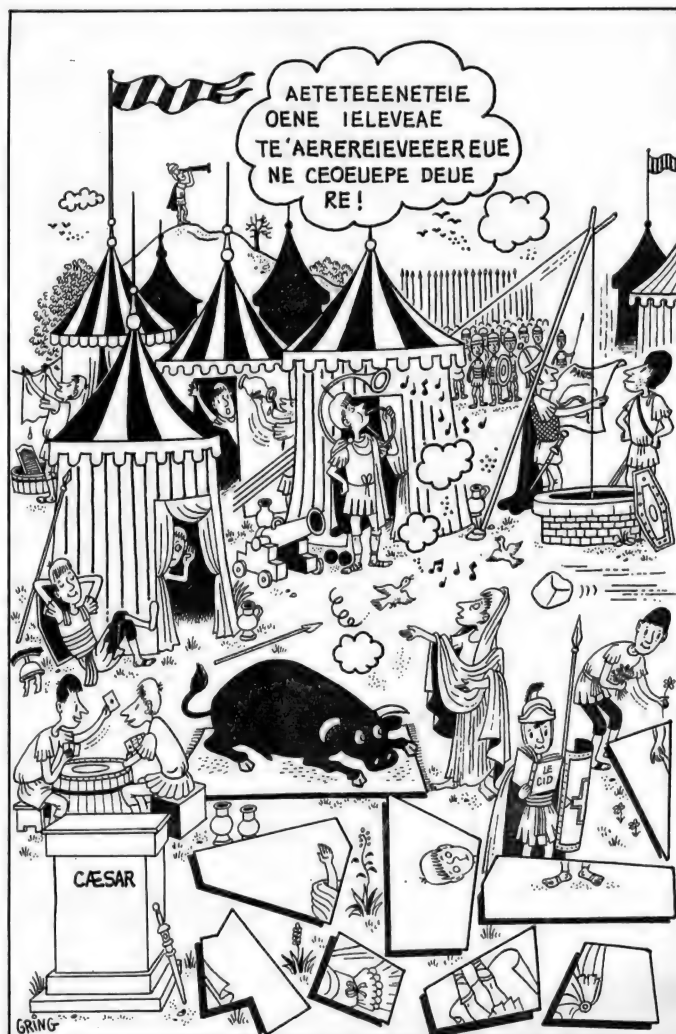
1. Cherchez les cinq anachronismes.

2. Remettez sur son socle la statue de César dont les morceaux sont éparpillés dans la nature.

3. Retrouvez le bouclier perdu par un des soldats.

4. Pourriez-vous, d'un seul coup d'œil, trouver quelle corde tirer pour faire remonter le seau du puits ?

5. Tel le divin augure, déchiffrez le sens caché de l'oracle ! (Il y a un truc, mais regardez bien la bulle et vous trouverez tout seul !)

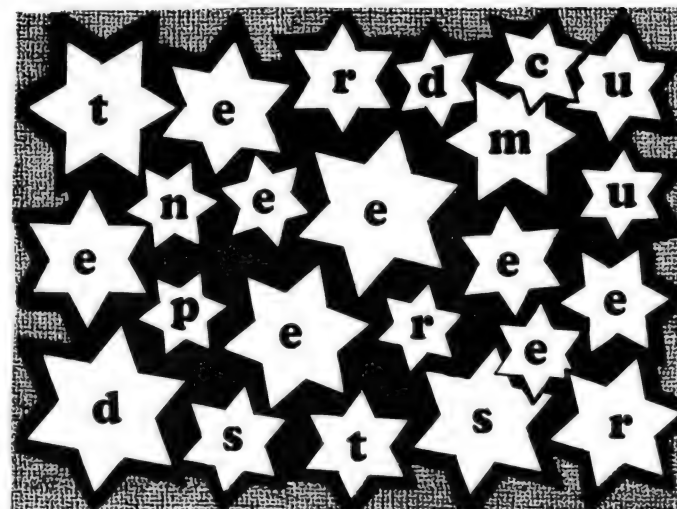


AVE

(Solution en dernière page du journal des jeux.)

UN PROVERBE DANS LES ÉTOILES

Les étoiles qui constellent ce ciel sont de cinq dimensions différentes. Groupez séparément : Les étoiles de première grandeur (elles sont deux). — Les moyennes (elles sont trois). — Les petites (elles sont quatre). — Les plus petites (elles sont six) et les très petites (elles sont huit). En réunissant les lettres contenues dans les étoiles de mêmes dimensions, vous formerez chaque fois un mot et, en assemblant les cinq mots ainsi obtenus, vous aurez un proverbe. Lequel ?



9 Erreurs !

Dans ce court dialogue, 9 erreurs se sont glissées. A vous de les découvrir.

- Allô ! Ici Police-Secours ! fait le pompier.
- Venez vite ! dit une voix émue au bout du tuyau, venez vite ! Ma pauvre voiture...
- On vous l'a volée ?
- Pas "toute la voiture". Ils m'ont dérobé le manche à balai, la radio, le compteur à gaz, enfin toute la table de bord... sans parler du levier de vitesse et du hublot avant...
- Attendez-moi, j'arrive, juste le temps d'appeler un taxi !
- Oooh !
- Quoi Oooh ? fait l'infirmier.
- Ne vous dérangez pas j'ai tout retrouvé ! Figurez-vous que je suis distrait ; je m'étais tout simplement assis sur la chaise arrière !

Collez vos amis

Voici 3 questions pour coller vos parents et amis. Pour y répondre, il n'est pas nécessaire d'être savant. Il suffit de posséder un peu de bons sens et de savoir dépister les astuces.

1. Dans un chandelier brûlent six bougies. Quelqu'un passe et en souffle quatre. Finalement, combien en reste-t-il ?
2. Quel est le volume de terre contenu dans un trou cylindrique creusé dans le sol à une profondeur de 1 m et ayant également 1 m de diamètre ?
3. La famille Durand monte dans un compartiment de chemin de fer pour aller de Paris à Orléans. Dans le compartiment se trouve déjà un vieux monsieur installé dans le coin fenêtre, face à la marche. La famille Durand se compose du petit Gaston, de papa, de maman et de la petite sœur Yvette. Quand tout le monde est installé, le petit Gaston dit :
— Tiens ! nous sommes huit. Pourquoi dit-il cela ?



le jeu

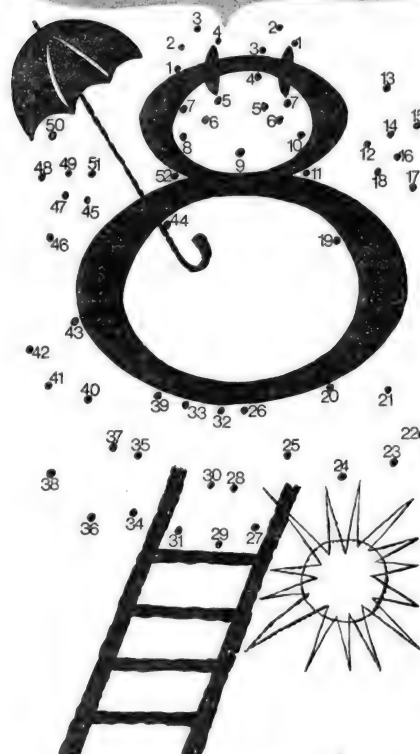
des bulles

PAR
ROGER
DAL

Il se passe beaucoup de choses en même temps dans cette station service et chacun a son mot à dire. Malheureusement les phrases qui sont dans les bulles ne correspondent pas du tout à ce que dit chaque personnage. Remettez donc tout en ordre et les choses se feront probablement mieux et plus vite...

Solution en dernière page du Journal des Jeux.

Pourquoi ce huit sort-il son parapluie alors que le soleil brille ? Peut-être peut-il prédire le temps ! Alors, qui est-ce ? Pour le savoir, reliez ces points entre eux.



Autour d'un tricot

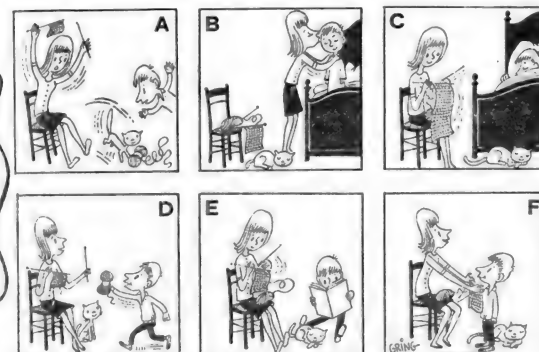
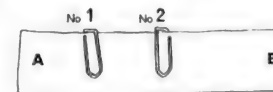
Si vous avez un peu de bon sens et d'esprit d'observation, vous remettrez dans l'ordre ces six dessins d'une même petite scène qui se passe entre maman, son petit garçon, le chat et un tricot.

(Solution en dernière page du journal des jeux.)

magie Enlacez les attaches

Une petite bande de papier ne se déchirant pas trop facilement et deux attaches « trombones », voici tout le matériel. Vous glissez les attaches sur le bord de la bande à 2 ou 3 cm l'une de l'autre. Il s'agit d'enchevêtrer les attaches, comme deux maillons de chaîne, sans les prendre en main. En observant cette condition vous allez y arriver en une seconde sous l'oeil étonné de vos amis. En tenant les attaches à la main, il faut au moins dix fois plus de temps ! Essayez et vous verrez bien.

Pour réussir ce tour, vous pliez l'extrémité droite (B) de la bande vers l'extrémité gauche (A) en l'engageant sous l'attache n° 1. Vous rabattez de la même façon, mais en arrière, l'extrémité A vers la droite en l'engageant sous l'attache n° 2. Il ne vous reste plus maintenant qu'à saisir entre le pouce et l'index de chaque main les deux extrémités de la bande et à tirer d'un petit coup sec. Vos deux attaches vont sauter du papier et, à l'étonnement général, elles retomberont enchevêtrées. Si vous n'avez pas opéré trop lentement, bien malin qui pourra en faire autant. Les attaches sauteront peut-être bien, mais dans d'autres mains que les vôtres, refuseront de se réunir !





Seriez-vous tête en l'air

L'étourderie n'est pas un « vilain défaut », car elle n'a de conséquences fâcheuses, généralement, que pour celui qui la pratique. Elle complique pourtant singulièrement la vie. Etes-vous réfléchi et attentif, ou « tête en l'air ». Vos réponses à ces quelques questions vont vous le dire.



1. En déballant votre serviette à l'école constatez-vous souvent que vous avez oublié à la maison quelque chose d'essentiel (livre, stylo, etc.) ?

Oui
ou
Non

2. Etes-vous déjà sorti en ayant aux pieds, par inadvertance deux chaussures différentes ?



8. Avez-vous déjà eu brusquement conscience que vous vous dirigiez vers un tout autre endroit que celui où vous deviez aller ?

Oui
ou
Non

3. Gagnez-vous aux jeux qui exigent de l'attention (dames, échecs, etc.) parce que vous bénéficiez des erreurs de votre adversaire ?



4. Vous est-il déjà arrivé de placer une casserole sur le feu sans rien dedans ?



9. Postez-vous des lettres en oubliant de les affranchir ?

10. Et en oubliant d'inscrire l'adresse ?

5. Vous arrive-t-il de croiser des amis dans la rue sans les voir ?



6. Savez-vous toujours à peu près l'heure qu'il est, même si vous n'avez pas de montre ?



11. Glissez-vous souvent dans la rue sur des peaux de banane ?

12. Faites-vous, quand vous écrivez, plus de fautes de grammaire que de fautes d'inattention ?

13. Avez-vous déjà franchi — par inadvertance — une porte que vous ne deviez pas passer ?

14. Trouvez-vous souvent des choses par terre, dans la rue ?

15. Etes-vous fort en calcul mental ?

MARQUEZ UN POINT CHAQUE FOIS QUE VOUS AVEZ REPONDU - OUI - A L'UNE DES QUESTIONS SUIVANTES : 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13.

UN POINT EGALEMENT POUR - NON - A : 3, 6, 12, 14, 15.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, PUIS CONSULTEZ LES SOLUTIONS POUR SAVOIR CE QU'IL FAUT PENSER DE CE TOTAL.

POCHES COMIQUES

100 JEUX 100 GAGS
200 PAGES DE RIRE



Chez tous les
marchands
de journaux

2 F seulement

DU SPORT... DU VRAI !

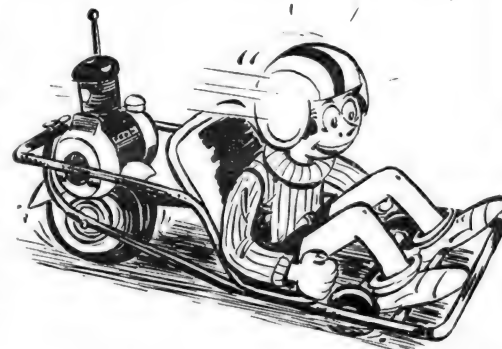
Il n'est pas permis à tout le monde de conduire un bolide formule 3... et la piste des 24 Heures du Mans est strictement réservée aux professionnels du volant.

Alors ?

Alors il y a le Surf-Racer, ce vombrissant mini bolide qui vous fera goûter à la joie des courses automobiles endiablées. Le Surf-Racer c'est le plus maniable des engins. Avec son vrai moteur 49 cm³ il peut vous porter à 30 km à l'heure. Doté d'un embrayage et d'un frein de sécurité le Surf-Racer c'est aussi le plus perfectionné des « KARTS ».

La semaine prochaine grâce au jeu concours primé, PIF vous fera gagner ce Surf-Racer ainsi que 250 F.

Bonne chance et bonne route.



La foire du trône...



tourbillon étincelant et multicolore !



D'ANNEE en année, les entreprises foraines, à défaut de pouvoir s'établir à demeure s'installèrent sur les foires existantes. Le développement de l'équitation favorisa l'introduction des manèges à vaches qui montaient et descendaient aux rythmes des machines à musique et qui devaient rapidement se développer quand les industriels forains adoptèrent la machine à vapeur. Car les forains furent toujours à l'affût de la nouveauté. Et c'est avec raison qu'ils revendiquent la gloire d'avoir été les premiers vulgarisateurs des premières machines parlantes et du cinématographe naissant alors que personne ne croyait à son succès.

Il y a de tout à la foire du Trône. On y a tout vu. Nous ne parlerons pas du mini-cirque Corvi, avec ses artistes à quatre pattes, chiens, chats, chèvres, singes, etc. Ni des ménageries qui eurent leurs heures de célébrité de Bidel à Pezons, en passant par Nouma-Hawa, Laurent, Rodenbach, Amhed ben Amar, qui fonda le cirque Amar, l'un des quatre grands cirques ambulants français.

EN 1866, Sa Majesté l'Empereur Napoléon III se fit conduire dans sa voiture à quatre chevaux, accompagnée de piqueurs en grande livrée à la foire au pain d'épice. De grandes roues tournaient à la place du Trône. C'était l'époque des ascensions en ballons captifs. Le petit chemin de fer miniature existait déjà. Il est doublé aujourd'hui par les auto-tamponneuses et les scotters. C'est le grand jeu des bolides aériens, des cabines spoutniks qui vous mettent la tête en bas, des mécaniques rampantes, du monstre du Look-Ness, de la sphère infer-

nale, du Mur de la mort, des toboggans ou le port du pantalon n'est pas superflu, des dédales et des labyrinthes, des descentes aux enfers où des squelettes en plastique apparaissent à chaque détour d'un train du mystère et de l'épouvante. Les loteries se suivent et se ressemblent, contrôlées par des familles associées ou alliées.

Le pain d'épice n'occupe plus qu'une place lointaine dans le bilan des affaires. Les petits cochons attendent d'être baptisés devant des fourneaux où des pâtisseries préparent des crèmes Chantilly en cornets, des beignets, des croustillons qui font concurrence aux nougats de Montélimar, et aux « turons » de Bayonne. Il y en a des tas, du brun, du vert, du rouge; dur ou moelleux...

MOINS de pyramides de boîtes de conserve à jeter bas ou de bouteilles à briser à coups de boule. Maintenant on tire à l'arc ou à la mitrailleuse sur des torpilleurs ou des sous-marins qui plongent quand on s'y attend le moins. Les tirs à la carabine font toujours le même bruit de tôle, la même musique quelle que soit la note que la balle touche sur la portée des pipes blanches. Les diseuses de bonne aventure ne désertent point.

La Foire du Trône reste un tourbillon étincelant et multicolore brassant une foule énorme et joyeuse, dominée par les paillons, les trompettes, les pitres qui hurlent, les machines qui volent, les monstres, les somnanbulles, les acrobates...

TRISTAN REMY. I

FOIRE du TRÔNE 1969

du 29 MARS au 1^{er} JUIN

PELOUSE de REUILLY
MÉTRO: PORTE DORÉE

Pif

vous offre **3** tours de manège

FOIRE du TRÔNE 1969

BON POUR UN TOUR DE MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par Pif et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

FOIRE du TRÔNE 1969

BON POUR UN TOUR DE MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par Pif et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

FOIRE du TRÔNE 1969

BON POUR UN TOUR DE MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par Pif et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

Découpez les bons suivant les pointillés

II

L'ENIGME de LUDOVIC



UN COMMERÇANT INDÉLICAT

PAR MOALLIC

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous invite à mener l'enquête avec lui. Saurez-vous dénouer cette énigme ?



2. Il s'aperçoit, à son retour, qu'il a oublié son portefeuille dans une des trois boutiques.



4. L'épicier est catégorique : le portefeuille n'est pas chez lui.

Et vous qui avez, tout comme Ludovic, suivi cette enquête, saurez-vous dire quel est le menteur. Si vous avez trouvé... Bravo ! Sinon reportez-vous à la dernière page du journal des jeux.



1. Ce jour-là, M. Laberlue va faire ses courses. Il croise son ami Ludo.



3. Son ami Ludo avisé, fait le tour des trois commerçants en commençant par le boucher.



5. En quittant la boulangère, Ludovic sait qu'un des trois commerçants lui a menti.

JEU POUR DEUX

LE COUVRE-FOND

par
Roger
Dal

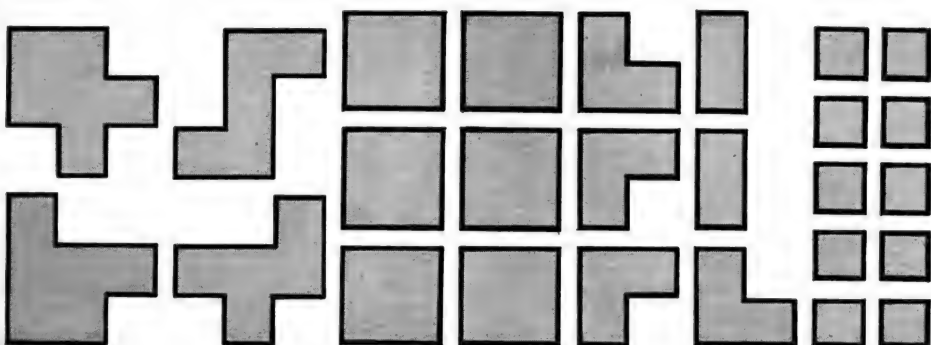
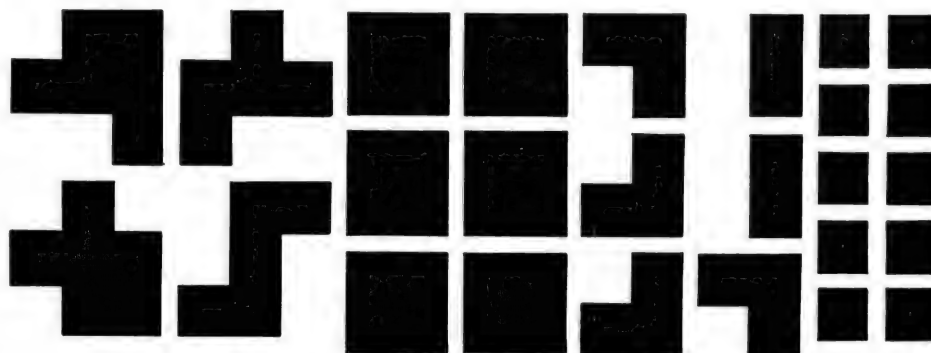
Le couvre-fond se joue à deux en utilisant le grand carré divisé, reproduit ci-contre.

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de « pièces » de forme et de grandeur diverses. Avant de jouer nous vous conseillons de coller ces pièces sur du carton fort avant de les découper.

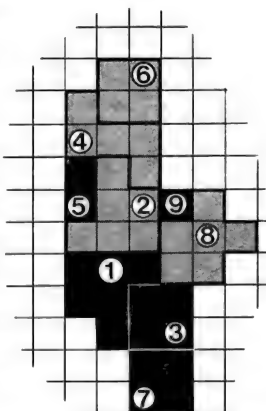
L'un des joueurs dispose des pièces grises, l'autre possède les pièces noires.

On tire au sort pour savoir qui commande. Puis chaque joueur dispose à son tour sur le carré divisé la pièce de son choix à l'emplacement de son choix.

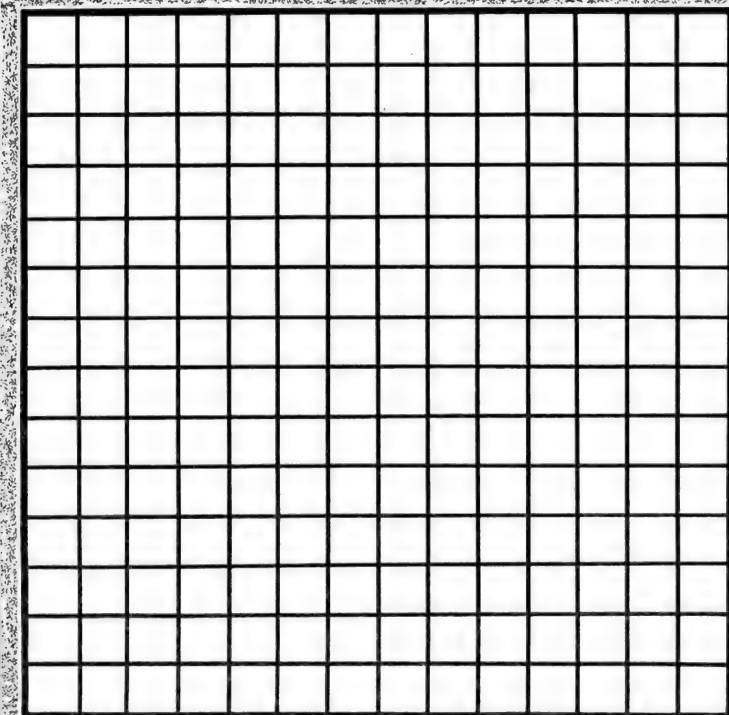
Pour gagner, il faut former en fin de partie le plus grand carré continu possible. La partie est finie lorsque le carré divisé est couvert. La tactique de ce jeu consiste évidemment, non seulement à essayer de former un grand carré en rassemblant des pièces côte à côte, mais aussi à empêcher l'adversaire de former un grand carré en intercalant des pièces dans son jeu.



1^{er} coup (1) : Le camp noir pose une pièce de 6.
 2^e coup (2) : Le camp gris pose lui aussi à côté une pièce de 6.
 3^e coup : Le camp noir ajoute une pièce de 4 pour essayer de former un plus grand carré.
 4^e coup : Le camp gris agit de même et place une pièce de 5.
 5^e coup : Le camp noir pose une pièce de 2 pour gêner le camp gris et limiter son extension.
 6^e coup : Le camp gris continue à ajouter une pièce de 4 à son bloc se déployant ainsi en hauteur.
 7^e coup : Le camp noir agit de même et ajoute une pièce de 4 pour se développer vers le bas, etc.
 Au stade où en est arrivé cette partie aucun des joueurs n'a pu réaliser un carré de plus de 2 cases de côté.
 Mais rien n'est encore décidé et il reste beaucoup de pièces à placer... carrément !



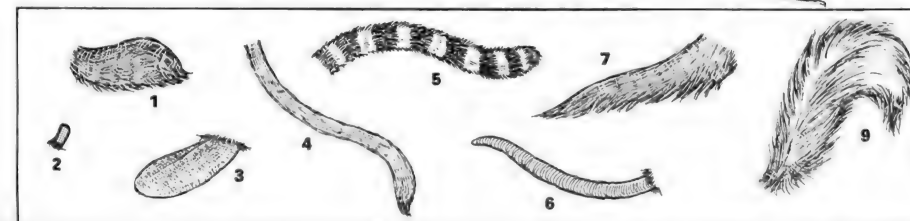
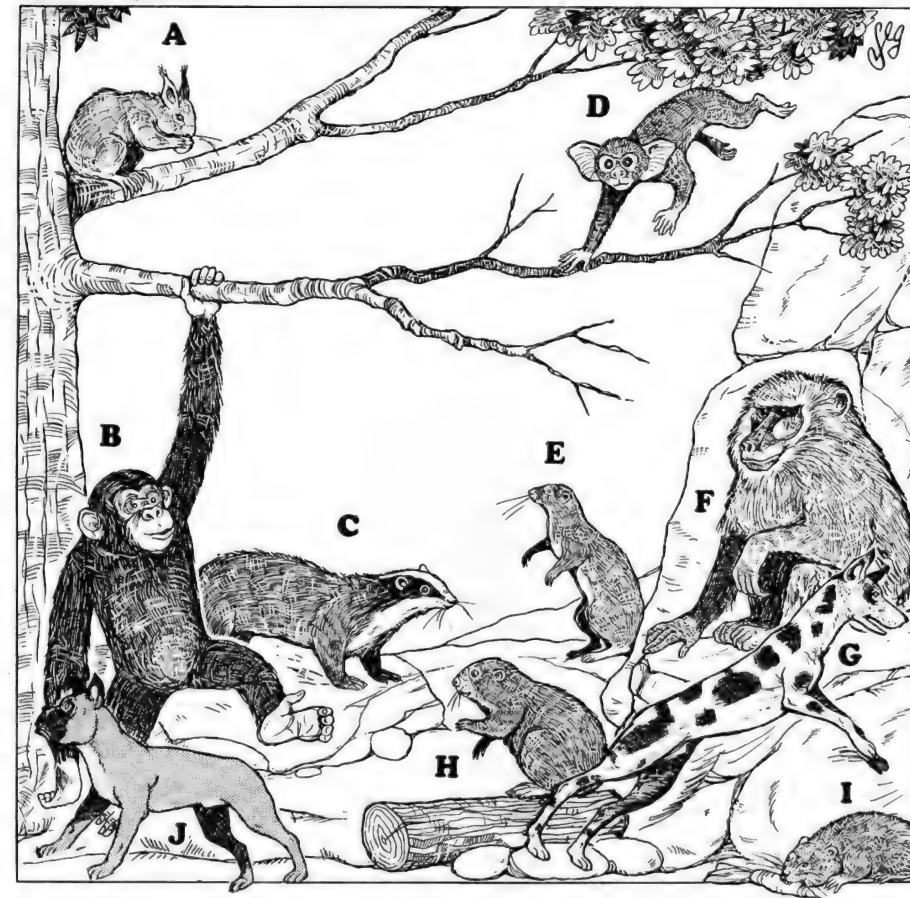
EXEMPLE



LE JEU CONCOURS PRIMÉ

TÊTE A QUEUE

par Monsieur STOP



GAGNEZ 250 F

et une véritable base spatiale "MATT MASON"

OFFERTE PAR JOUETS RATIONNELS

AVEC CES DIX ANIMAUX

Vous l'avez deviné, il s'agit de rendre à chacun de ces dix animaux la queue qu'il a perdue. Mais il y a 9 queues et 10 animaux. C'est que l'un de ces derniers en est naturellement dépourvu. Pour vous aider, voici les noms de ces dix animaux :

LE BLAIREAU — LE CASTOR — LE BABOUIN — LA MANGOUSTE — LE DOGUE — LE OUISTITI — LE RAT MUSQUÉ — L'ÉCUREUIL — LE CHIMPANZÉ — LE DANOIS.

Inscrivez sur votre bulletin-réponse : 1° le nom de l'animal qui correspond à la lettre A, puis celui correspondant à la lettre B, etc. 2° Indiquez en face de ces noms les numéros des queues correspondantes. 3° Classez, par ordre de préférence, les animaux que vous aimeriez avoir chez vous.

ATTENTION ! Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu exactement aux questions posées, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX. S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche. En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ». Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et vos réponses (tout cela en lettres majuscules). Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1250, B.P. PARIS 90-10, il devra être posté avant le mardi 20 mai à minuit, le cachet de la poste faisant foi. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1256 du 28 juin.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné. Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsours, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointillé.

NOM Prénom AGE
RUE N°
VILLE Département

Les noms des animaux

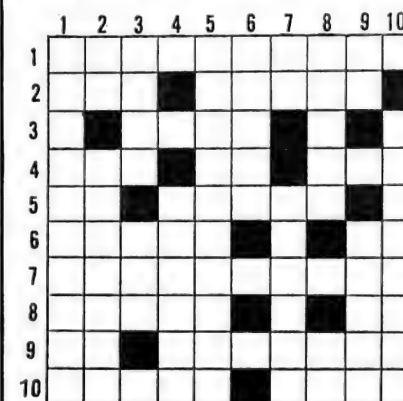
Les queues correspondantes (Indiquer le numéro)

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	

Voici, par ordre de préférence, les animaux que j'aimerais avoir chez moi :

1°
2°
3°
4°
5°
6°
7°
8°
9°
10°

A LA FERME



Les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

HORIZONTALEMENT :

1. Ne sont pas encore pintades.
2. Pour Noël on la gave. — Donne des crus qui peuvent finir chez le bouilleur !
3. On le met dans... la maie.
4. Va de pair avec la serrure. — 400 en chiffres romains. — Exprime un doute.
5. Abréviation pour hectare. — Pays scandinave qui a peu de céréales mais beaucoup de lait.
6. Se fait tôt le matin, à la ferme. — Elles sont seules dans les céréales.
7. Il donne des leçons particulières.
8. Qui a les reflets de l'iris. — S'emploie avec une personne que l'on connaît bien.
9. Un peu de soleil. — Gonflé par les coups.
10. C'est l'affaire du semeur ! — L'un des homonymes de cent...

VERTICALEMENT :

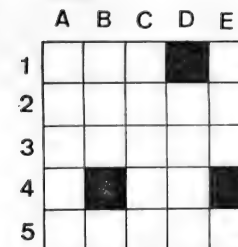
1. On y trouve les porcs.
2. Voyelles. — On n'y lave pas forcément son linge sale en famille.
3. Un insecte qui se plaît au voisinage de la marre aux canards. — Contribuera à remplir le silo... s'il n'est pas tout seul !
4. Il est souvent de tradition de la faire à la campagne aux heures chaudes de la journée.
5. A choisi l'élevage de la volaille.
6. Risque de finir au milieu des marrons !
7. Font partie d'un élevage. — Fruits de palmiers.
8. Pour le fermier plus que pour quiconque, elle est vraiment fructueuse si les saisons sont bonnes. — Note.
9. Moitié de houe. — Génie malin.
10. Elles attendent le laboureur.

(Les solutions sont en dernière page du Journal des Jeux.)

Mots

croisés

FLASH



Horizontalement :

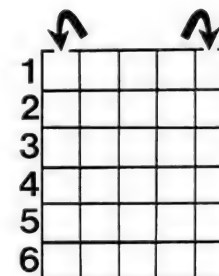
1. On y trouve toutes sortes d'animaux.
2. Oiseau qui ressemble à un canard et qui est très recherché pour la qualité de son duvet.
3. Couleur claire.
4. Article défini.
5. Armes qui se portaient au côté.

Verticalement :

- A. Cheval en pyjama !
- B. Gros oiseau aux pattes palmées que l'on engraisse au maïs.
- C. Prénom féminin.
- D. Partie de la Méditerranée, entre la Grèce et la Turquie.
- E. Époque.

ACROSTICHE

Trouvez la vedette



Dans les cases horizontales de cette grille placez les mots correspondant aux définitions que voici :

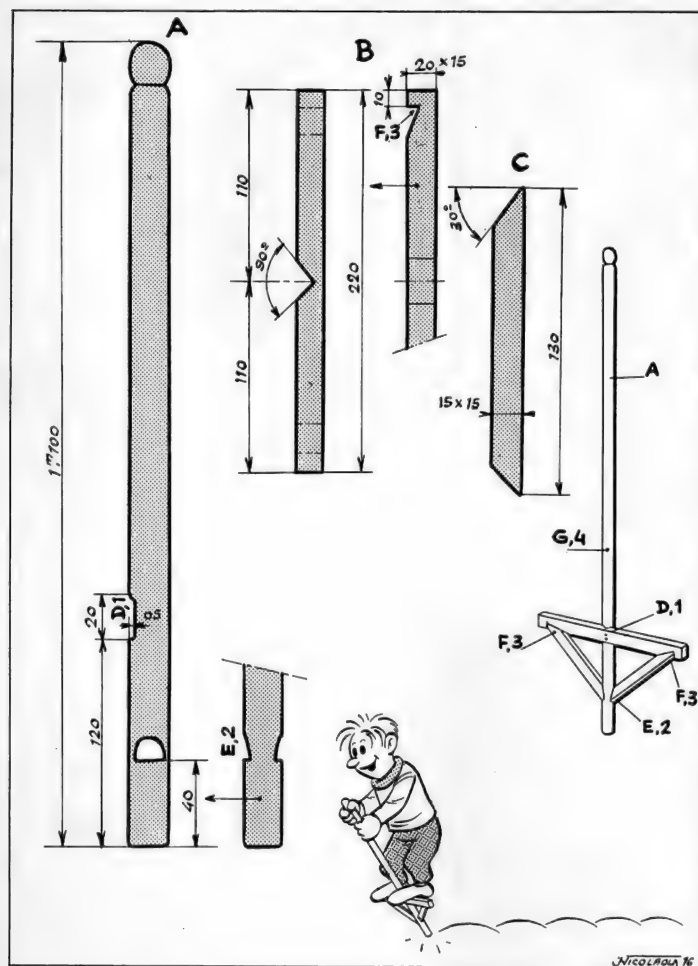
1. Il s'y court une course célèbre de chevaux.
2. Elle sert à élever l'eau dans les régions désertiques.
3. Ancien instrument de musique.
4. Jamais encore entendu.
5. Amande de coco dont on fait de l'huile.
6. Pour que les poissons respirent.

Si les mots sont exacts vous lisez verticalement dans les deux colonnes des extrémités, de haut en bas dans le sens des flèches :

— à gauche, le prénom ;

— à droite, le nom

d'un célèbre chanteur de notre temps.



Munissez-vous de :

Un manche à balai A. Un morceau de bois B : support horizontal.

Deux morceaux de bois C : équerres de renfort.

Façonnez chaque morceau de bois selon les modèles détaillés.

Respectez les encoches E 2 et F 3.

Rassemblez et clouez suivant la vue d'ensemble G 4.

Le jeu consiste à tenir en équilibre sur le support horizontal B.

Pour avancer, il suffit de vous élaner, de soulever votre jeu en le maintenant penché légèrement sur l'avant.

Gardez le plus longtemps possible votre équilibre tout en sautillant, ce qui fait l'attrait de ce jeu d'adresse.

A vous de jouer ! Vous pouvez organiser une course.

Chacun aura le plaisir de construire son POGO.

QUI ARRIVERA LE PREMIER ?



LE POGO

SOLUTION DES JEUX



LE JEU DES ANOMALIES

- Un saloon ne s'écrit pas saloune.
- Le shérif a son étoile à droite.
- Son voisin fume à la fois une pipe et un cigare.
- Et il a des bottes de mousquetaire.
- Dans le bar, il y a une « machine à café » moderne.
- Le type assis à l'extrême gauche n'a qu'un seul éperon.
- Il y a deux as de cœur dans le jeu.
- La table Louis XV n'a rien à faire dans ce saloon.
- Le gars debout au milieu a une boucle sans ceinturon.
- Il y a un cheval attablé.
- Les portes battantes ont une charnière en leur milieu.
- Il y a une ampoule électrique.
- Et le Gringsz, notre habituel petit martien derrière un tonneau.

LA REGLE DES REGLES

Il faut enlever la règle C car, chaque fois, c'est la règle la plus longue qui est ôtée du dessin.

CINQ EN UN



1. Soldats jouant aux cartes. — Soldat lisant le plan de Paris. — Le mortier n'existait pas encore. — Un soldat fait le guet avec une longue vue. — Un soldat est en train de lire « Le Cid ».
2. Puzzle : voir dessin ci-contre.
3. Le bouclier se trouve sur le tonneau où les soldats jouent aux cartes.
4. C'est la deuxième corde en partant du bas.
5. L'oracle dit : « Attention ! il va t'arriver un coup dur ! » Il fallait enlever 1 lettre sur 2.

UN PROVERBE DANS LES ETOILES

Prudence est mère de sûreté.

NEUF ERREURS

1. Ce n'est pas un pompier qui doit répondre mais un policier. — 2. Au bout du tuyau ? Non ! au bout du fil. — 3. 4. 5. Le manche à balai, le compteur à gaz, le hublot avant, ne se trouvent pas dans une voiture. — 6. Le tableau de bord et non la table de bord. — 7. « Police-Secours » ne se déplace pas en taxi. — 8. Le policier et non l'infirmier. — 9. Banquette arrière et non chaise arrière.

COLLEZ VOS AMIS

1. Quatre, les autres sont consommées. — 2. Pas de terre dans un trou. — 3. Le petit Gaston ne sait pas compter.

JEU DES BULLES

1. D. — 2. C. — 3. B. — 4. J. — 5. H. — 6. A. — 7. I. — 8. F. — 9. G. — 10. E.

AUTOUR D'UN TRICOT

- 1^{re} image : D. Le petit garçon apporte une pelote.
- 2^e image : A. Le chat a pris la pelote.
- 3^e image : E. Tout est rentré dans l'ordre, le tricot avance.
- 4^e image : F. Maman essaie le tricot.
- 5^e image : B. Il se fait tard, maman couche le petit garçon.
- 6^e image : C. Le tricot sera bientôt terminé.

LE TEST

— Si vous avez plus de 10 points, vous êtes non seulement « tête en l'air », mais très étourdi. Il est heureux que votre tête soit solidement fixée sur vos épaules. Mais vous avez peut-être le tempérament d'un poète...

— Entre 5 et 10 points, vous faites très attention à ce qui vraiment vous intéresse, et vous êtes beaucoup moins attentif pour ce qui est en dehors de vos préoccupations quotidiennes.

— Moins de 5 points, vous êtes réfléchi, posé... et tout. Bravo !

L'ENIGME

M. Laberlue est encore plus distrait qu'on ne croyait. Il avait aussi oublié son foulard... qui se trouve autour du cou de l'épicière, lequel prétend que personne n'a jamais rien oublié chez lui. Si l'épicière est un menteur, il est vraisemblable qu'il ne dit pas la vérité au sujet du portefeuille.

MOTS CROISES ILLUSTRES

- Horizontalement :** 1. Pintadeaux. — 2. Oie. Vigne. — 3. Pain. — 4. Clé. CD. Euh ! — 5. Ha. Suède. — 6. Eveil. LR. — 7. Répétiteur. — 8. Irisé. Tu. — 9. Ei. Tuméfié. — 10. Semer. Sans.
- Verticalement :** 1. Porcherie. — 2. i. Laverie. — 3. Nèpe. Epi. — 4. Sieste. — 5. Aviculteur. — 6. Dinde. — 7. Eg. Dattes. — 8. Année. Fa. — 9. Ue. Lutin. — 10. Charrues.

MOTS CROISES FLASH

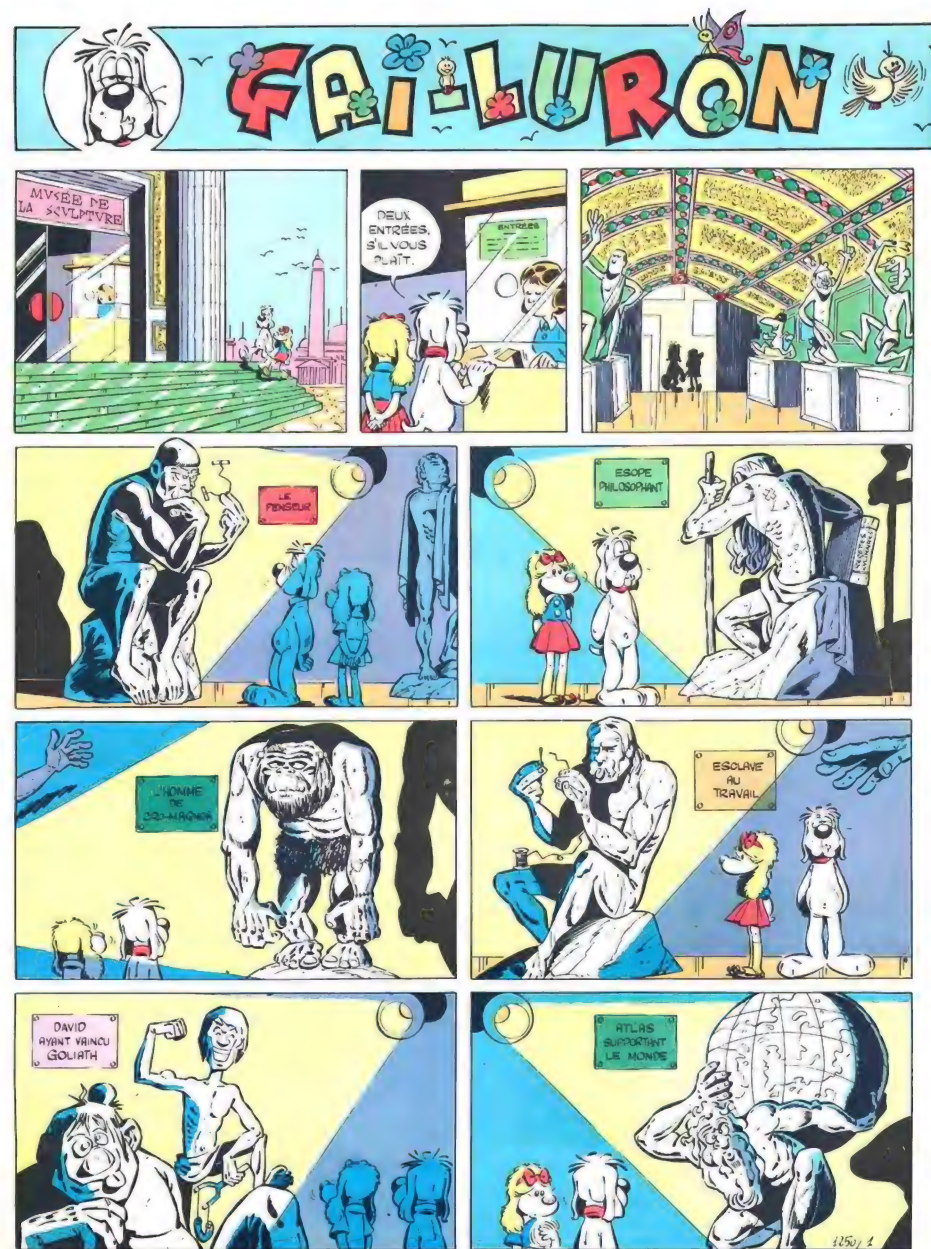
- Horizontalement :** 1. Zoo. — 2. Eider. — 3. Beige. — 4. Le. — 5. Epées.
- Verticalement :** A. Zèbre. — B. Oie. — C. Odile. — D. Egée. — E. Ere.

TROUVEZ LA VEDETTE

- Avec 1. EPSOM. — 2. NORIA. — 3. REBEC. — 4. INOUI. — 5. COPRA et 6. QUIES, vous obtenez ENRICO MACIAS.

PIFOU... COUP de CHAPEAU

Scénario et dessins de MAS



..OU LA JOIE DE VIVRE

par GOTLIB

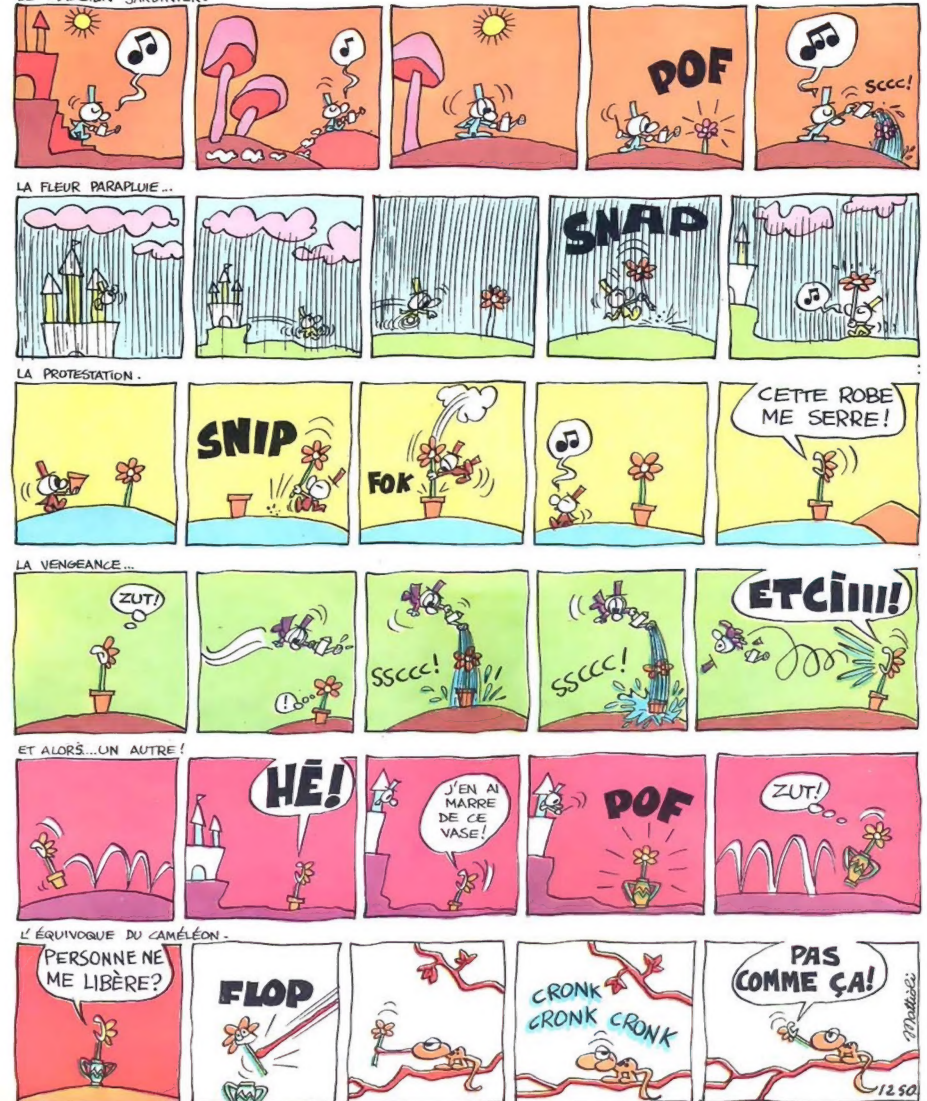


M. le magicien....

par

M. M.

LE MAGICIEN JARDINIER.





LÉO... bête à PART...

Scénario : SANI. MAS.

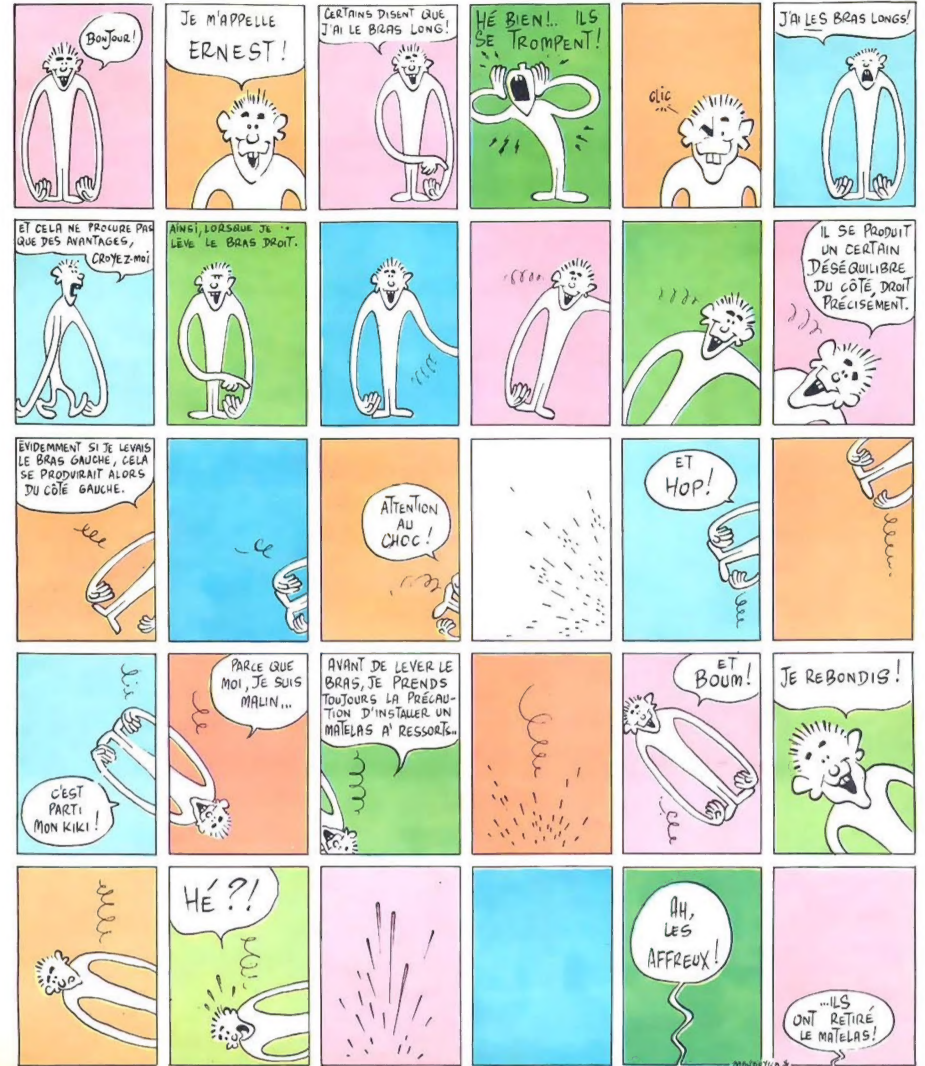
Dessin : MAS.



AILLEURS

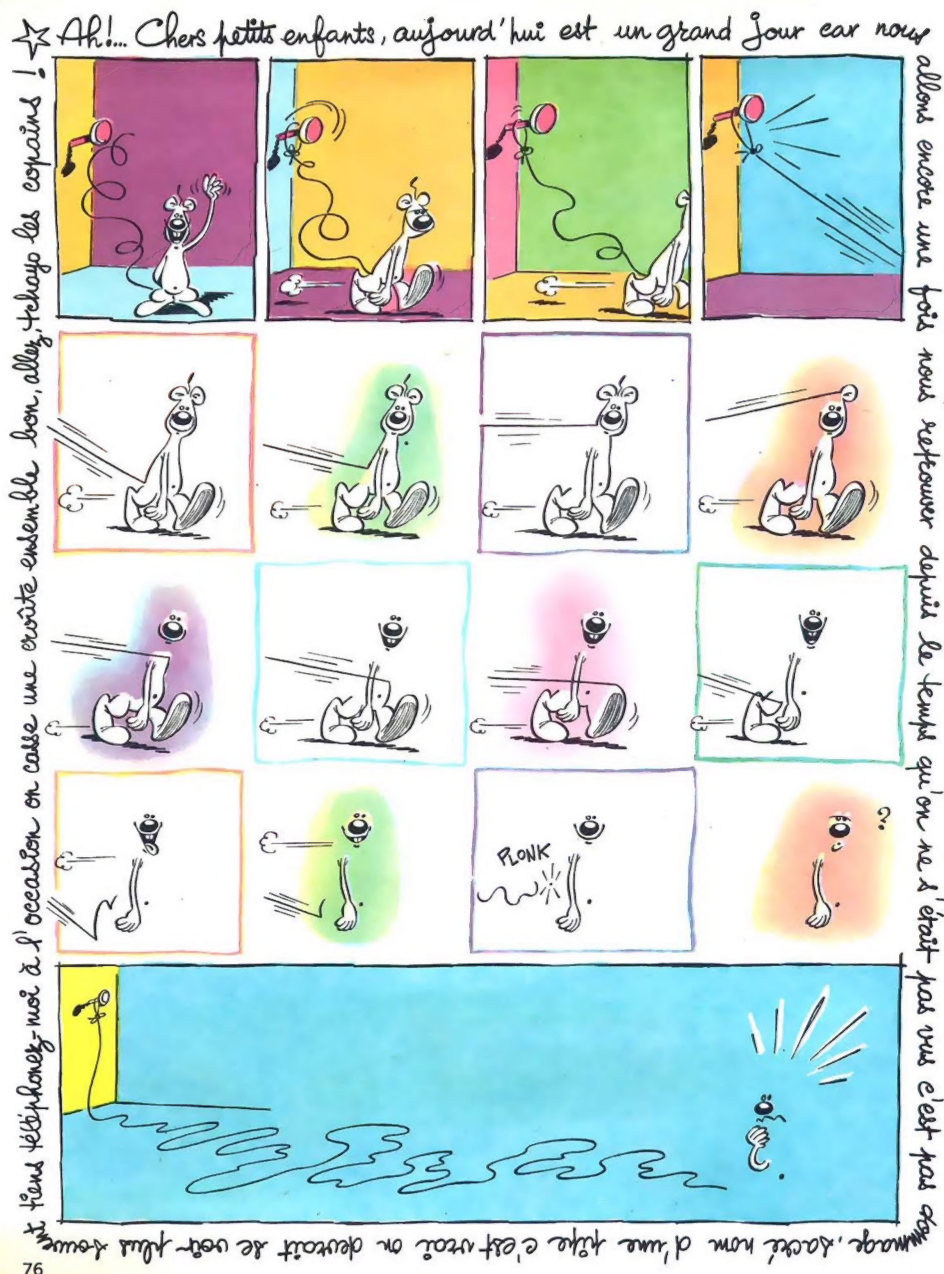


Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA



PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU



LA SEMAINE PROCHAINE TOUT EN HISTOIRES COMPLETES

- Une histoire en cinq pages de PIF : « PIF ET L'HOROSCOPE ».
- ROBIN DES BOIS — Un grand récit d'action de vingt pages : « LE SANGLIER DU WASH ».
- TEDDY TED, le cow-boy aux yeux clairs dans « LA FUGUE DE DOC HOLWAYS ». Une aventure de dix pages.



Et vous découvrirez, en compagnie d'ARTHUR,
le fantôme qui fait rire,

le pays des
REGOLUS

et des
TRISTUS



Et
bien sûr : CORINNE ET JEANNOT
LE CONCOMBRE MASQUE
COUIK

NESTOR
PIFOU
GAI-LURON

M. LE MAGICIEN
LEO BÊTE A PART
AILLEURS
PLACID ET MUZO

LE JOURNAL DES JEUX DE 16 pages, avec le jeu concours primé qui vous fera
GAGNER 250 F et un magnifique CADEAU.

et,
comme
toujours...

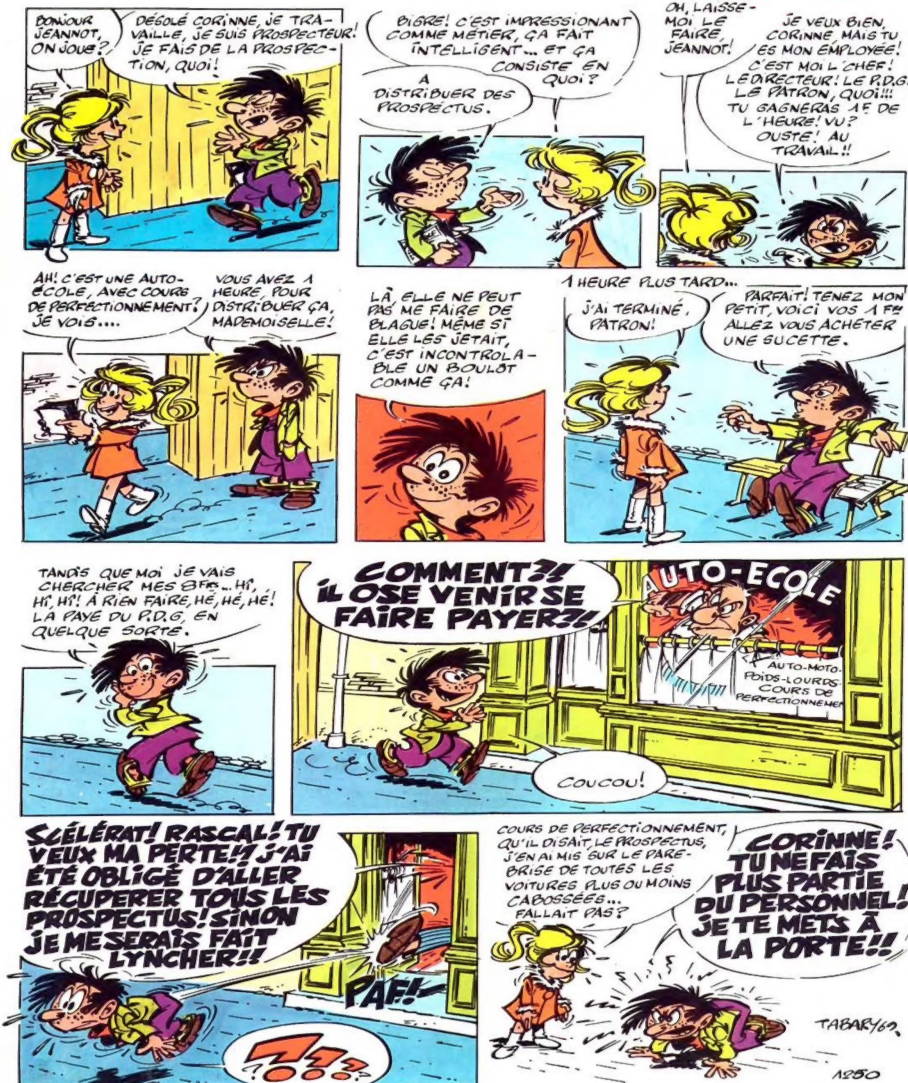


Vous retrouverez bientôt :

LOUP NOIR
TOTOCHÉ ET SES COPAINS
JACQUES FLASH
BOB MALLARD
RAGNAR
LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — Comité de Direction : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — Rédacteur en chef : Georges RIEU — 407-L-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy - o.g.p. Imprimé en France - Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : mars 1969.